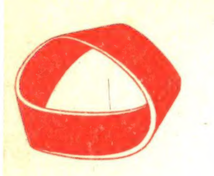


БИБЛИОТЕЧКА «КВАНТ»

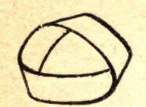
выпуск 13

А. Е. КАРПОВ
Е. Я. ГИК

ШАХМАТНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП

Kh6-f7×





БИБЛИОТЕЧКА «КВАНТ»
ВЫПУСК 13

А. Е. КАРПОВ
Е. Я. ГИК

ШАХМАТНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП



МОСКВА «НАУКА»
ГЛАВНАЯ РЕДАКЦИЯ
ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ
1982

22.10+75.581
К 26
УДК 51

Карпов А. Е., Гик Е. Я.

К 26 Шахматный калейдоскоп. — М.: Наука. Главная редакция физико-математической литературы, 1982, 208 с. — (Библиотечка «Квант». Вып. 13) — 35 коп.

Книга чемпиона мира по шахматам А. Е. Карпова и шахматного мастера, кандидата технических наук Е. Я. Гика знакомит читателя с различными сторонами шахматной игры и шахматного искусства. Первую часть книги составляют рассказы о матчах на первенство мира, о шахматных комбинациях, задачах и этюдах. Во второй части рассказывается о программировании шахматной игры, о шахматных соревнованиях компьютеров. В третью часть книги входят пятнадцать лучших партий чемпиона мира с его комментариями.

К $\frac{4202000000-011}{053(02)-82}$ 195-81

ББК 22.10+75.581
51+7А9.1

К $\frac{4202000000-011}{053(02)-82}$ 195-81

СОДЕРЖАНИЕ

О «ШАХМАТНОМ КАЛЕЙДОСКОПЕ»

Недавно в серии «Библиотечка «Квант» была переиздана одна из лучших популярных книг по математике — «Математический калейдоскоп» Г. Штейнгауза. Теперь в этой же серии выходит другая книга с похожим названием — «Шахматный калейдоскоп». Представляется, что в жанре популярной литературы она также займет достойное место.

Прежде всего стоит, наверное, объяснить, почему в серии книг, рассчитанной в основном на читателей, интересующихся математикой и физикой, издается шахматная книга.

Как известно, шахматы и наука имеют много родственного. Ближе всего шахматы соприкасаются с математикой. Нет сомнений в том, что между шахматными и математическими способностями существует определенная связь (заслуживающая специального анализа!), и не случайно математикой интересовались или даже занимались всерьез многие чемпионы мира, начиная с первого шахматного «короля» В. Стейница.

Доктор Эм. Ласкер, второй чемпион мира, был крупным математиком, автором ряда фундаментальных работ по алгебре и теории игр. Доктор М. Эйве, пятый чемпион мира, закончил математический факультет Амстердамского университета и расстался с математикой только в преклонном возрасте. Первый советский чемпион мира, доктор технических наук М. М. Ботвинник, являясь видным специалистом в области электротехники, впоследствии переквалифицировался и, по существу, овладел профессией математика-прикладника. Действительно, ведь разработка алгоритма игры в шахматы, которой М. М. Ботвинник усиленно занимается, имеет прямое отношение к кибернетике и прикладной математике.

Яркими математическими способностями обладал в школьные годы М. Н. Таль, с задачами по алгебре он

обычно расправлялся устно. Наконец, нынешний чемпион мира, один из авторов данной книги, А. Е. Карпов начинал свое восхождение на шахматную вершину... с математики. С золотой медалью он закончил математическую школу, был победителем математических олимпиад, а в 1968 г. поступил на механико-математический факультет Московского университета. Правда, потом ради шахмат Карпов пожертвовал «чистой» математикой и перешел на экономический факультет Ленинградского университета (в Ленинграде проживал его тренер С. А. Фурман), но и этот факультет тесно связан с математикой и кибернетикой.

Среди школьников и студентов, увлекающихся точными науками, да и среди ученых, математиков и физиков, трудно встретить человека, который в той или иной степени не интересовался бы шахматами. Одни из них играют лучше — так, второй автор книги Е. Я. Гик, будучи математиком, кандидатом технических наук, вместе с тем имеет и звание шахматного мастера. Другие относятся к игре любительски, хотя и проводят за шахматами чуть ли не весь свой досуг. Третьи играют редко (с годами свободного времени у ученых становится все меньше и меньше), но зато внимательно следят за событиями, происходящими в шахматном мире.

Игра в шахматы — не только интересное, но и полезное занятие. Шахматы развивают творческие навыки и комбинаторные способности, воспитывают волю, вырабатывают бойцовский характер. «Гимнастикой ума» называл эту старинную и мудрую игру В. И. Ленин, который, как известно, в часы отдыха нередко садился за шахматную доску.

Надо признать, правда, что серьезное увлечение и математикой, и шахматами совместить довольно трудно. Дело в том, что шахматы, будучи прекрасным отдыхом для юриста, врача, художника и даже инженера, никак не становятся средством умственной разрядки для математика, мозг которого при решении шахматных проблем продолжает действовать в прежнем ключе.

Часть материалов предлагаемой читателю книги уже была опубликована в журнале «Квант», на его «Шахматных страничках», которые ведут Анатолий Карпов и Евгений Гик. Этот «тандем» возник не случайно. Еще в 1968 г. студент первого курса мехмата мастер А. Карпов и выпускник мехмата мастер Е. Гик играли в одном чемпио-

нате МГУ, на котором они и познакомились. Спустя шесть лет Карпов стал сильнейшим шахматистом планеты, через три года в матче в Багио он защитил свое звание, а еще через три года в матче в Мерано вновь отстоял шахматную корону.

Стоит напомнить, что А. Карпов является членом ЦК ВЛКСМ и ведет большую общественную работу по пропаганде шахмат. Это безусловно играет важную роль в росте популярности шахмат среди молодежи. Е. Гик за это время защитил кандидатскую диссертацию, опубликовал более 30 научных работ по кибернетике, выиграл однажды шахматный Кубок Москвы и попутно издал две шахматные книги.

«Шахматный калейдоскоп» состоит из трех самостоятельных частей. Первая из них, «Десять шахматных страничек», знакомит читателя с различными сторонами шахматной игры и шахматного искусства. Рассказывается о матчах на первенство мира, об интересных партиях, о шахматных комбинациях, здачах и этюдах, о шахматных головоломках и задачах-шутках, о геометрических свойствах шахматной доски и фигур.

Вторая часть книги целиком посвящена шахматной игре компьютеров. Она написана совместно А. Битманом и Е. Гиком (математик и шахматный мастер А. Битман — один из создателей программы «Каисса»).

Третью часть составляют пятнадцать лучших партий чемпиона мира, прокомментированные им самим.

Книга весьма насыщенна, как, собственно, и полагается «калейдоскопу». Написанная живо и остроумно, она, безусловно, будет с интересом встречена всеми поклонниками шахмат (а значит, как мы постарались показать, и математиками, и физиками).

М. Смолянский

Настоящее издание представляет собой допечатку тиража этой книги, выпущенной в 1981 году. В октябре — ноябре 1981 года в Мерано состоялся 30-й матч на первенство мира. Одержав в нем блестящую победу, Анатолий Карпов стал трехкратным чемпионом мира по шахматам. Это событие отражено в этом издании книги.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ДЕСЯТЬ ШАХМАТНЫХ СТРАНИЧЕК

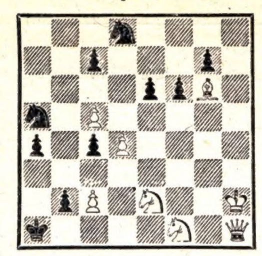
Страничка первая
ШАХМАТНАЯ ЖИВОПИСЬ

Судя по заголовку, читатель, наверное, подумал, что авторы книги не удержались и решили первым делом провести параллель между шахматами, их любимой игрой, и другими видами искусства — музыкой, поэзией или живописью. Но это было бы не слишком оригинально. Как известно, шахматы представляют собой одновременно и науку, и искусство, и спорт, и наличие в них всех трех компонентов рассматривается здесь как аксиома. Каждая из этих шахматных граней найдет то или иное отражение в книге, а на ее первой «страничке» имеется в виду шахматная «живопись» как таковая. Речь пойдет об одном увлекательном шахматном жанре, который принято называть символическими, изобразительными или скахографическими шахматами.

В произведениях этого жанра начальная или заключительная расстановка фигур, или сам ход решения, изображают собой какой-нибудь рисунок, символ, число или букву. Оказывается, скупым языком шахматных фигур можно выражать и пословицы, и научные достижения, и явления повседневной жизни и многое другое. Символические композиции посвящаются выдающимся личностям, юбилейным датам или важным историческим и политическим событиям.

Первой оригинальной скахографической задачей, опубликованной в России в 1824 году, была «картина» первого русского шахматного мастера А. Д. Петрова «Бегство Наполеона из Москвы в Париж» — отклик на победу России в Отечественной войне 1812 г.

А. Петров, 1824

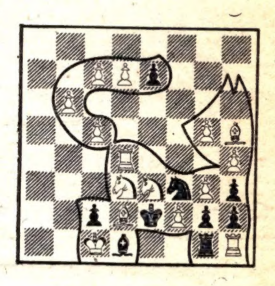


Мат в 14 ходов

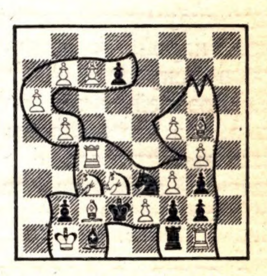
Поле a1 — Москва, поле h8 — Париж, диагональ a8—h1 — река Березина, на которой была окончательно разбита французская армия. Русская конница преследует Наполеона: **1. Кd2+ Крa2 2. Кc3+ Крa3 3. Кdb1+ Крb4 4. Кa2+ Крb5 5. Кa3+ Крa6 6. Кb4+** (белые не спешат нанести решающий удар, мат ферзем на a8 отражает возможность пленения Наполеона при переходе через Березину) **6. . .Крa7 7. Кb5+ Крb8** (итак, французские войска отброшены за Березину) **8. Кa6+ Крc8 9. Кa7+ Крd7 10. Кb8+ Крe7 11. Кc8+ Крf8 12. Кd7+ Крg8 13. Кe7+ Крh8,** и русская армия победоносно заканчивает войну — **14. Крg1×.**

Много изобразительных задач придумал выдающийся шахматный композитор прошлого века С. Лойд. Воспроизведем две его знаменитые «кошки».

С верхней «кошкой» дело обстоит так: **1. Кf4+ Кр : f2 2. К : h3+ Крe2** (2. . . Кр : g3 3. Кf5+ Кр : h3 4. Сg4×) **3. c8Ф** и **4. Фa6×.** Интересен вариант 1. c8К? Л : h1 2. К : e7 g1К!



Мат в 4 хода



Мат в 4 хода

3. К7d5 пат! А в нижней «кошке», которая как будто ничем не отличается от своей соседки, решает как раз превращение в коня: **1. b8К!** (с угрозой 2. К : d7, 3. Кc5 и 4. Кb3×) **1. . .d5 2. Кc6 dc 3. Кe4+ Кр : e2 4. Кd4×.** Здесь уже не проходит 1. Кe4+? Кр : e2 2. К : g3+ Кр : f3 3. Кe5+ Кр : g3 4. Сf4+ Крh3!

Эти забавные задачи-близнецы послужили Лойду канвой для рассказа, сюжет которого таков. Два профессора, любители шахмат, составляли толковый словарь. Они заработались и, дойдя до слова «кошка», прекратили свое занятие, решив, что «утро вечера мудренее». Проснувшись, коллеги сообщили друг другу, что видели во сне кошку прямо на шахматной доске. Как только один профессор расставил на доске свою кошку, второй поспешил заявить, что и ему приснилась точно такая же кошка. Но, что удивительно, ни один из них не мог решить задачу другого, так как оказалось, что кошки-то одинаковые, но задачи разные — фигуры в них сдвинуты на одну вертикаль, отчего решения стали совершенно не похожими!

Еще одну старинную изобразительную задачу «Железная клетка Тамерлана», придуманную известным русским шахматистом К. Янишем в 1850 году, учитывая ее шахматный сюжет, мы перенесли на четвертую «страничку». Пожалуй, самым выдающимся мастером этого жанра, можно сказать его основоположником, был замечательный русский шахматист прошлого века И. Шумов. В 1867 году он выпустил книгу под следующим названием: «Собрание скахографических и других шахматных задач, в том числе полный шахматный букварь, маты политические, юмористические и фантастические». В общей сложности Шумов придумал более 100 изобразительных задач, и он до сих пор остается рекордсменом в этой области. Кстати говоря, многие задачи Шумова могли бы удачно дополнить третью «страничку» книги, так как его рисунки, как правило, отличаются необычайно симметричным расположением фигур в начальной позиции. Нетрудно догадаться, почему из богатого живописного наследия И. Шумова мы выбрали пять картин, представленных на третьей странице обложки. Конечно, этот замечательный художник шахмат не мог предположить в прошлом веке, что из его «букваря» будет составлено слово «квант», а его творчество найдет отражение в книге, изданной в «Библиотечке «Квант»!

Вот как решается шумовский квант:

К. **1. К : c5+ Се4 2. С: e4+ Л : e4 3. Фd6+ Ф: d6 4. Кb6×;**

В. **1. Ф : c3** (с угрозой 2. Кd3×) **1. . .dc 2. Лd5+ С : d5 3. Кd3+ Крc4 4.**

Лb4×; 1. . .Лd6 2. Кd3+ Крc6 3. К : e7×; 1. . .Лb6 2. Ф : d4+ Крc6 3. К : e7×; 1. . .Лe6 2. Ф : d4+ Крc6 3. Ф : c4+ Кc5 4. Фd5×.

А. **1. Фа5** (с угрозой 2. Фc3×) **1. . .Крe3 2. Фd2×; 1. . .Кр : c4 2. Фa4×.**

Н. **1. Крc2 Кh2 2. С : h2 Крc5 3. Кd3+ Крd4 4. e5 fe 5. С : e5×.**

Т. **1. Фc4+ Крf6 2. Лf4+ Крg5 3. Лf5+ К : f5 4. Фg4+ Крh6 5. К : f5×.**

И спустя сто лет шахматная изопродукция пользуется большим спросом у любителей шахмат. Изобразительные задачи — желанный спутник всех шахматных отделов. Разумеется, XX век вдохновляет шахматных художников на новые темы, самая популярная из них — космическая.

В. Корольков, 1961

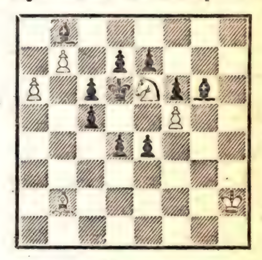


Мат в 5 ходов

На этой картине изображен первый космический полет, совершенный Юрием Гагариным. Шахматные фигуры, сосредоточенные в центре доски, символизируют нашу Землю, половина которой (белые фигуры) освещена Солнцем. Космический корабль «Восток» (белый ферзь) совершает свой исторический виток вокруг Земли: **1. Фa1+! Крd5** (1. . .Фc3 2. Ф : c3+ Крd5 3. Фb4 Крc6 4. Кc3 и 5. Фb6×) **2. Фh1+! Крd4 3. Фh8+! Крd5 4. Ф : a8+!** (ферзь обежал все уголки Земли) **4. . .Крd4 5. Фe4×.**

Другой космический экспонат нашего вернисажа относится к классике изобразительного жанра.

Ан. Кузнецов, Б. Сахаров, 1959



Ничья

1. Са3! С : f5 (1. . .de 2. fg) **2. a7! С : a7 3. С : c5+ С : c5.** Старт! **4. b8Ф+! Кр : e6 5. Фg8+! Крe5 6. Фg3+! Крd5 7. Фb3+! Крd6 8. Фb8+! Крe6 9. Фg8+** с вечным шахом. Здесь черные фигуры символизируют Землю, а маршрут b8—g8—g3—b3—b8 — орбита ферзя, спут-

ника Земли (позиция была придумана еще в те «доисторические» времена, когда в космическое пространство летали только спутники).

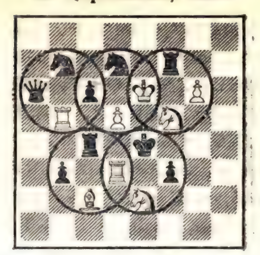
Этот космический сюжет принадлежит «перу» двух известных шахматных композиторов, один из которых, покойный Б. Сахаров, был выдающимся советским химиком и металлургом, членом-корреспондентом АН СССР, лауреатом Ленинской премии. Примечательно, что спутник, запущенный Кузнецовым и Сахаровым, выполнен в виде этюда, в котором все фигуры принимают активное участие. Это не так часто бывает в изобразительных композициях.

Нет ни одного праздника, который бы не запечатлели шахматные живописцы. Новому году, 8 марта, 1 мая, Дню победы, 7 ноября посвящено немало остроумных изобразительных задач; из них можно составить целый праздничный календарь. Наш выбор пал на замечательный спортивный праздник, состоявшийся прошлым летом в Москве — XXII Олимпийские игры.

На предлагаемом полотне изображены пять олимпийских колец.

В этой необычной задаче самое важное, чтобы все

В. Корольков, 1980



Кооперативный мат в 2 хода (два решения) Олимпийскую эмблему не нарушать!

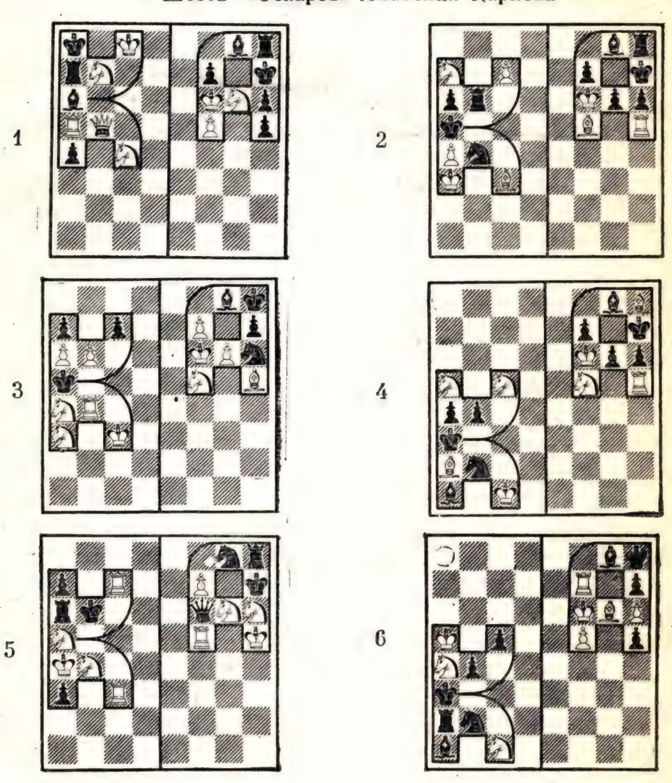
пять олимпийских колец сохранили свою форму! Напомним, что в кооперативных задачах черные начинают и помогают белым поставить мат.

Решения: а) **1. Лc4—b4 Лb5—c5 2. Лb4—b5 Лc5—c4**×; б) **1. Лc4—d4 Лd3—c3+ 2. Лd4—d3 Лc3—c4**×. Черная ладья c4 меняется местами то с одной белой ладьей, то с другой; при этом черный король оказывается заматованным, а олимпийская эмблема сохраняется неизменной.

В олимпийских кольцах, как, впрочем, и в шумовском «кванте», на доске присутствует много лишних фигур, используемых только для создания колорита, но не принимающих никакого участия в игре. В шахматной живописи такие фигуры-статисты допускаются, хотя, конечно, лучше обойтись без них. Серия изобразительных за-

дач, которая рассматривается ниже, принадлежит известному шахматному композитору (математику по образованию), международному мастеру Э. Погосянцу. Задачи отличаются тем, что фигуры в них, во-первых, как и полагается, изображают те или иные буквы (инициалы людей, которым посвящены задачи), и, что самое главное, каждая из фигур несет определенную чисто шахматную нагрузку. Некоторые из предложенных рисунков представляют собой ретрозадачи,— они требуют дополнительного исследования для определения, чей ход в исходной позиции. Идея их такова — если последний ход черных невозможен, то, значит, очередь хода за ними (нулевой ход черных!). Более подробный рассказ о задачах такого типа вы найдете на седьмой «страничке».

Шесть «Оскаров» Анатолия Карпова



Этот венок задач Э. Погосянц посвятил чемпиону мира, когда ему в шестой раз был присужден приз Оскара — приз, который вручается лучшему шахматисту года по результатам опроса журналистов разных стран.

Перед вами шесть диаграмм, на которых изображено 12 задач (Карпов — 12-й чемпион мира). Пара задач на каждой диаграмме изображает две буквы, слева К, справа А (Анатолий Карпов). В обеих задачах на первой диаграмме мат дается в 1 ход, на второй диаграмме — в 2 хода, и т. д., на шестой — в 6 ходов (шестой Оскар!). Во всех рисунках участвует 9 фигур, это тоже некий символ — чемпион мира стал перворазрядником в 9 лет, гроссмейстером в 19, а... шестого Оскара получил за турнирные успехи 1979 года.

Решения шести «Оскаров»

Мат в 1 ход. К. Последний ход черных невозможен, поэтому начинают они (1. Кb6× — ложный след). **0. . .Л : b7** (С : b7) **1. Ф : b7×; 0. . .С : b5** (a3) **1. Кb6×.** А. **0. . .h4 1. Кf8×; 0. . .fg 1. fg×.**

Мат в 2 хода. К. Это обычная задача, без фокусов. **1. c8К! Лb5** (b7, b8) **2. Кc6×; 1. . .Л** — любой ход по шестой горизонтали **2. С : b4×,** А. **0. . .gf 1. Л : f5 h5 2. Л : h5×.**

Мат в 3 хода. К. **0. . .cb** (0. . .ab 1. a7 и 2. a8Ф×) **1. Л : b6! Кр : a4 2. Лb5 Кр : a3 3. Лa5×.** А. **0. . . К : f5** (варианты, начинающиеся ходами 0. . .Кg4+ и 0. . .hg, проще) **1. f8Ф hg 2. С : g6** и **3. Фg7×; 1. . .h6 2. g7+!** (2. Кр : f5 пат!, 2. Крe5? Кg7!) **2. . .К : g7 3. Ф : g7×.**

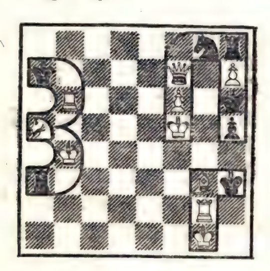
Мат в 4 хода. К. **1. Крb1 b3 2. Кa6! ba+ 3. Крc2!** и **4. Кc4×.** А. **0. . .gh** (0. . . gf 1. Сg7 f4 2. Л : h6×) **1. . .Сg7 h4 2. К : h4 h5 3. Кf3 h4 4. Кg5×.**

Мат в 5 ходов. К. **0. . . Л : a5+ 1. Крb3 Лh5 2. Л3c6+ Крa5 3. Л : a7+ Крb5 4. Лb7+ Крa5 5. Лa6×.** А. **1. Кf8+!** (1. f8К+ Крg7!) **1. . .Крg7 2. Кe6+! Крh7** (2. . .Ф : e6 3. f8Ф+) **3. f8К+! Ф : f8 4. К : f8+ Крg7 5. Лf7×.**

Мат в 6 ходов. К. **1. Кb6 c4! 2. Крb5! c3 3. Крa5 c2! 4. Крb5 b3 5. Крa5** и **6. Кc4×.** А. **0. . .С : f7 1. Кр : f7 h4 2. f6! hg** (2. . .h3 3. Крe7 и т. д.) **3. Кр : g6! Крg8 4. h7+! Крh8 5. f7 h3 6. f8Ф×.**

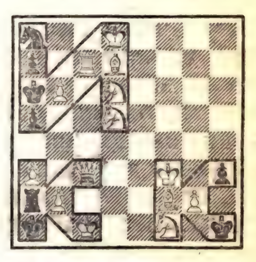
Шахматными художниками создано немало портретов известных шахматистов и представителей других видов искусства. Обычно это позиции с началь-

ным расположением фигур в виде первой буквы фамилии героя картины. В шести «Оскарах» на каждой диаграмме было по две буквы, т. е. добавлен первый инициал. А нельзя ли указывать и второй инициал? — спросили авторы книги Э. Погосянца. В результате такой подсказки художник стал работать более размашисто, умещая на своих полотнах и первую букву фамилии и инициалы. Проблема состоит в том, чтобы расположить буквы в разных углах доски, они не должны мешать друг другу. Сейчас в альбоме Погосянца можно найти портреты и гроссмейстеров, и писателей, и ученых, и спортсменов. Свой первый триптих художник посвятил известному советскому писателю и драматургу, большому поклоннику шахмат, автору сценария фильма «Гроссмейстер», Леониду Генриховичу Зорину.



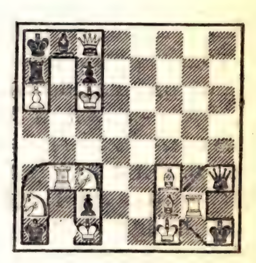
Л. Мат в 2 хода
Г. Мат в 4 хода
З. Выигрыш

В знак нашего глубокого уважения к выдающемуся советскому физику и председателю редколлегии «Библиотечки «Квант», академику Исааку Константиновичу Кикоину, мы заказали его «портрет».



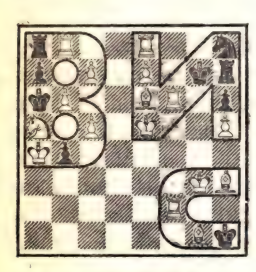
И. Мат в 1 ход
К (в левом нижнем углу). Мат в 1 ход
К (в правом нижнем углу). Мат в 2 хода

Следующая диаграмма посвящена другому замечательному физику, лауреату Нобелевской премии, члену редколлегии «Библиотечки «Квант» и, кроме того, сильному шахматисту, академику Петру Леонидовичу Капице.



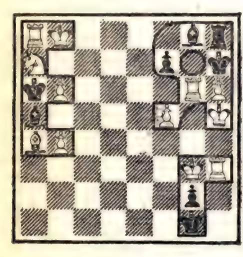
П. Мат в 3 хода
Л. Мат в 2 хода
К. Мат в 3 хода

Виталий Иванович Севастьянов — ученый, летчик-космонавт, дважды Герой Советского Союза и... председатель Шахматной федерации СССР.



В. И. С. Мат в 1 ход

Выше приведены шесть диаграмм, посвященных одному из авторов книги. Другому автору (Евгению Яковлевичу Гику) стало немного обидно, что его имя не будет упомянуто в книге. «Пусть не шести, но одной-то диаграммы я заслуживаю»,— пожаловался он Погосянцу. Через пять минут изображение было готово.



Е. Я. Мат в 1 ход
Г. Мат в 8 ходов

Решения пяти триптихов

Л. Г. Зорин — Л. **0. . . Ке7+ 1. fe** (с угрозой 2. Фg6×, не проходит 1. Ф : e7? h4!) **1. . .Лg8 2. hgК×!** (1. . . Лf8 2. efС×!). Г. **1. Cf4! Крh4 2. Крf2 Крh5** (h3) **3. Крf3 Крh4 4. Лh2×.** З. **1. Крb5** (но не 1. Лb7+ Крa8! 2. Кр : a3 пат, сейчас черным надо защищаться от угрозы 2. Кc6+ и 3. Лb8×) **1. . .Крa8! 2. Лa6+ Крb8 3. Кc6+** с выигрышем ладьи.

И. К. Кикоин — И. **0. . .a4 1. Л : a7×; 0. . . К : b6 1. Сb5×; 0. . .К : c7 2. Сc8×.** К (левое). **0. . . Л : a3 1. Ф : a3×; 0. . . Л : b2 1. Ф : b2×.** К (правое). **1. g4! h2 2. Кg3×.**

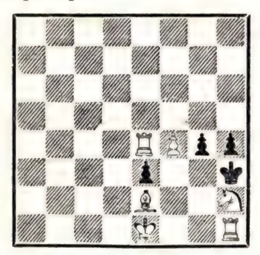
П. Л. Капица — П. **1. Крb5!** (взаимный цугцванг, мат не грозит) **1. . .Л : a6 2. Кр : a6** и **3. Фb7×** (1. . . c6+ 2. Ф : c6+ Лb7 3. Ф : b7×). Л. **1. Кb5! Кр : a2 2. Лa3×.** К. **1. Сg3! Ф : g3 2. Лg1+! Крh2 3. Лh1×.**

В. И. Севастьянов — В. **0. . .Л : b8 1. cbК×!; 0. . . ab 1. Л : a8×; 0. . .b3 1. c8Ф×.** И. **0. . .Кf7+ 1. Л : f7×; 0. . . Кg6+1. Л : g6×** (но не 1. Лg8× — в данной позиции ход черных). С. **0. . .Кр : g1 1. Лf1×.**

Е. Я. Гик — Е. **0. . . С : b6 1. Сb5×; 0. . .С : b4** (Кр : b6) **1. Кc8×.** Я. **0. . . fg 1. fg×; 0. . .f6 1. Лg7×.**

Г. 1. Лh2 Kpf1 2. Л : g2 Kpe1 3. Kpf3 Kpd1 4. Kpe3 Kpc1 5. Kpd3 Kpb1 6. Kpc3 Kpa1 7. Kpb3, 8. Лg1×.

На этом выставку картин Э. Погосянца мы объявляем закрытой (с миниатюрами и задачами-шутками этого остроумного шахматного художника мы еще встретимся на пятой и шестой «страничках»). Авторы книги, благодарные Погосянцу за посвященные им рисунки, решили не оставаться перед композитором-художником в долгу и также создали небольшой натюрморт.

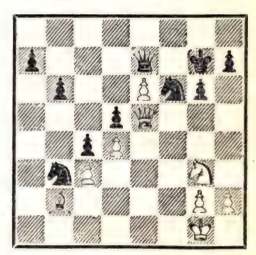


Мат в 2 хода

Фигуры изображают букву П — Погосянц. А вступительная рокировка символизирует тот факт, что шахматные практики на минутку превращаются в шахматных композиторов. После **1. 0—0!** мат не грозит, т. е. на доске — взаимный цугцванг. **1. . . g3 2. Cg4×; 1. . .Kpg3 2. Л : e3×.** Без пешки f4 имеется побочное решение — 1. Cf1+ Kpg3 2. Л : g4×. Из десяти фигур на доске только пешка e3 не играет никакой роли, но, надеемся, для начинающих композиторов (или художников!) такой перерасход шахматных средств вполне простителен.

Мы изучили лишь несколько видов шахматной живописи. Можно было бы еще упомянуть задачи и этюды с геометрическими мотивами; в процессе их решения на доске возникают различные геометрические рисунки и знаки — виражи, кресты, змейки, лестницы и т. д. В стороне остались и изобразительные головоломки, например: конь обходит все поля доски, и полученный маршрут образует цветок или вазу. Скахографические экспонаты такого типа обычно являются безымянными, а мы здесь решили сделать упор на портретную живопись.

В заключение хочется упомянуть еще об одной разновидности изобразительных шахмат...

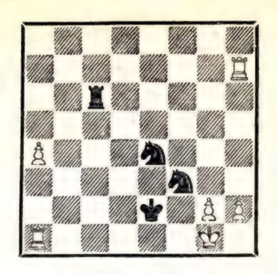


Ботвинник — Капабланка

Эта знаменитая позиция возникла в партии двух великих шахматистов, игранной в 1938 году на международном турнире в Роттердаме.

1. Са3! Вступление к 12-ходовой комбинации, одной из самых длинных в истории шахмат. **1. . .Ф : а3 2. Kh5+!** Белые жертвуют свою вторую (и последнюю) легкую фигуру. **2. . .gh 3. Фg5+ Kpf8 4. Ф : f6+ Kpg8 5. e7 Фc1+ 6. Kpf2 Фc2+ 7. Kpg3 Фd3+ 8. Kph4 Фe4+ 9. Kp : h5 Фe2+ 10. Kph4 Фe4+ 11. g4 Фe1+ 12. Kph5.** Черные сдались — шахов больше нет, и белая пешка превращается в ферзя.

Эта партия неожиданно была продолжена спустя 15 с лишним лет. Находясь в 1954 г. на Всемирной шахматной Олимпиаде в Амстердаме, в витрине одной из кондитерских Ботвинник к своему большому удивлению обнаружил торт, на котором красовалась позиция, изображенная на диаграмме! Так голландские кондитеры создали достойное произведение в жанре изобразительных шахмат.



Корчной — Карпов

А это эпизод из 17-й партии матча в Багио. Последний ход черных — **39. . . Kd2—f3+** доставил одному из авторов книги немало радостей. Во-первых, Корчной немедленно сдался ввиду неизбежного мата (40. Kph1 Kf2×; 40. gf Лg6+ 41. Kph1 Kf2×). А, во-вторых, администрация отеля, где жил победитель, преподнесла ему шахматный торт с изображением этой позиции! Как мы видим, филиппинские кондитеры также немало преуспели в рассматриваемой нами области шахматной живописи.

К сожалению, подобные изобразительные экспонаты имеют один серьезный дефект — они очень аппетитны и потому недолговечны.

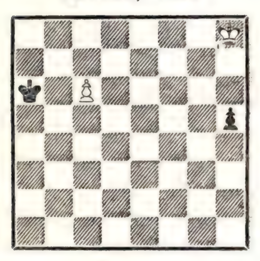
Страничка вторая

ГЕОМЕТРИЯ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ

Для того чтобы хорошо играть в шахматы, не обязательно быть сильным математиком. Беспрерывный расчет вариантов, который приходится вести шахматисту во время партии, имеет иную специфику, чем работа математика-вычислителя. Тем не менее в шахматной игре содержатся некоторые математические элементы, с которыми мы и хотим вас познакомить.

Необычные геометрические свойства шахматной доски имеют важное значение в теории окончаний. Начнем со следующего знаменитого этюда.

Р. Рети, 1921



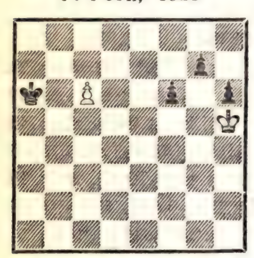
Ничья

Как это ни удивительно, но белым удается догнать неприятельскую пешку. Разумеется, если король отправится за ней по прямому пути (1. Крh7 h4 2. Крh6 h3 и т. д.), то пешка благополучно превратится в ферзя. Однако белые избирают более хитрый маршрут: **1. Крg7! h4 2. Крf6! Крb6** (на 2. . .h3 следует 3. Кре7 h2 4. с7 Крb7 5. Крd7, и пешки одновременно становятся ферзями) **3. Кре5!** Теперь **3. . .h3 4. Крd6 h2 5. с7** снова приводит к ничьей, но не меняет дела и **3. . .Крb6 4. Крf4 h3 5. Крg3 h2 6. Кр : h2** — король догоняет пешку на пороге ее превращения.

Как мы видим, белые спасаются здесь при помощи чисто геометрической идеи, заключающейся в том, что кратчайшее расстояние на шахматной доске измеряется не обязательно по прямой. В данном примере путь белого короля от h8 до h2 занимает шесть ходов, как при прямолинейном движении, так и при зигзагообразном: однако во втором случае черные вынуждены потратить два лишних темпа, и их «неудержимую» пешку удается остановить. Заметим, что обнаруженное свойство расстояний присуще не только шахматной доске. В математике изучается много геометрических объектов с необычными расстояниями между ними (так называемая неевклидова метрика).

Пешечный этюд Рети при своем появлении вызвал настоящую сенсацию в шахматном мире. Геометрическая идея, лежащая в его основе, в дальнейшем неоднократно совершенствовалась, однако по чистоте формы оригинал превзойти невозможно. Спустя семь лет Рети придал своему открытию еще более парадоксальный вид.

Р. Рети, 1928

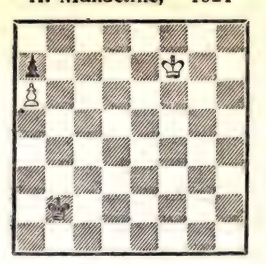


Ничья

Единственная белая пешка делает ничью против трех связанных проходных пешек противника! **1. Kpg6 Kpb6 2. Kp : g7 h5** (2. . .f5 3. Kpf6 f4 4. Kpe5 f3 5. Kpd6) **3. Kp : f6 h4 2. Kpe5** со знакомым финалом; **1. . .h5 2. Kp : g7 3. Kp : f6** и т. д.; **1. . .f5 2. Kp : g7 f4 3. Kpf6 f3** (3. . . Kpb6 4. Kpe5) **4. Kpe7** (e6). Ничья.

Рассмотрим еще один этюдный эндшпиль, в котором белые выигрывают «геометрическим» способом.

И. Майзелис, 1921



Выигрыш

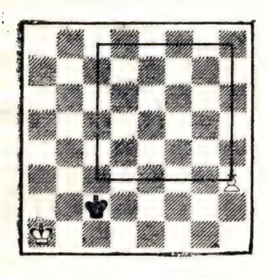
Пешка a7 беззащитна, и единственный шанс черных заключается в том, чтобы на неизбежное Kp : a7 ответить Kpc7, не выпуская короля противника из заточения. Путь белого короля до пешки a7 занимает пять ходов, и существует 30 способов взять пешку за столько ходов, но лишь один из них приводит к цели: **1. Kpe6! Kpc3 2. Kpd5!** Белый король, как говорят шахматисты, отталкивает плечом своего черного оппонента. Теперь тот не может пойти на d4 и теряет решающий темп: **2. . .Kpd3 3. Kpc6 Kpd4 4. Kpb7 Kpc5 5. Kp : a7 Kpc6 6. Kpb8** и т. д. Не проходит, например, 1. Kpe6 Kpc3 2. Kpd6 Kpd4 3. Kpc6 Kpe5! 4. Kpb7 Kpd6 5. Kp : a7 Kpc7 с ничьей.

Трагический случай, связанный с . . . геометрией шахматной доски, произошел в 1951 г. в матче на первенство мира ме-

жду Ботвинником и Бронштейном; о нем будет рассказано на десятой «страничке».

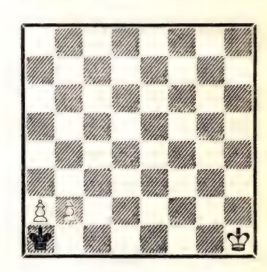
Рассмотрим теперь два простейших геометрических правила для пешечных окончаний, которые необходимо знать всем шахматистам.

Правило квадрата. В следующей позиции белый король не участвует в игре, и все зависит от того, успеет ли его черный оппонент догнать пешку h3.



Неопытные шахматисты обычно рассуждают так: пешка идет сюда, король — туда, пешка — сюда, король — туда и т. д. При этом они часто путаются (особенно, если на доске имеются еще какие-нибудь пешки) и в конце концов просчитываются. Однако исход игры легко оценить при помощи «правила квадрата». Достаточно выяснить, может ли король при своем ходе попасть в квадрат пешки,— в данном случае изображенный на диаграмме. Для удобства можно мысленно провести всего одну линию — диагональ квадрата (h3—c8). Итак, в нашей позиции черные при своем ходе делают ничью (попадают в квадрат), а при ходе противника проигрывают.

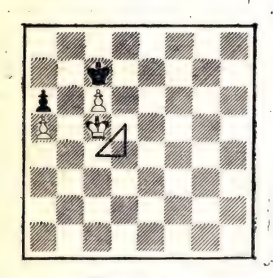
Забавный эпизод произошел с известным шахматным мастером и композитором Н. Григорьевым в дни его юности. Как-то в шахматном клубе он играл партию с одним старичком. Юноша очень волновался, полагая, что перед ним сидит какой-то маститый шахматист. Однако дела шли неплохо, и в конце концов на доске возникло такое положение:



Дрожащей рукой старичок снял с доски пешку «b» — 1. . .Кр : b2, зато другая пешка двинулась вперед — 2. а4. Король противника ринулся за ней — 2. . .Кра3 3. а5 Кра4. В этот момент юного шахматиста взяло сомнение: а вдруг старичок знает

волшебный секрет и преследует пешку не зря? Терять было нечего, и гонка продолжалась. 4. a6 Kpa5 5. a7 Kpa6. Черный король ни на шаг не отставал от пешки. Здесь белые с возгласом «Ферзь!» сделали последний ход пешкой — 6. a8Ф. Лицо старого человека выразило скорбь. «Эх, не успел!!» — выдохнул он в отчаянии. Старик верил в свое счастье, но внезапное появление ферзя разрушило все его надежды. Вот к какой печальной драме может привести незнание правила квадрата!

Правило треугольника. В следующей позиции черные при своем ходе сразу проигрывают, так как пропускают белого короля на поле b6 и теряют единственную пешку.

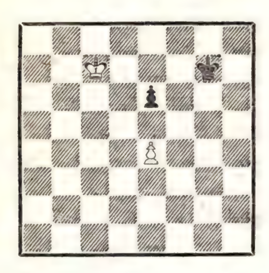


Выигрыш

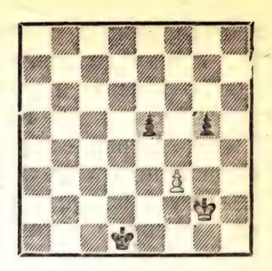
Но сейчас ход белых, и им нужно передать очередь хода противнику, иначе говоря, выиграть темп. После 1. Kpd5 Kpc8 ничего не дает 2. Kpd6 Kpd8 3. c7+ Kpc8 4. Kpc6 пат, а 2. Kpc5 Kpc7 приводит к исходной позиции. Цель достигается при помощи «метода треугольника». Для данного примера этот треугольник (c4—d4—d5) изображен на диаграмме. После 1. Kpd5 Kpc8 2. Kpd4 Kpb8 3. Kpc4 Kpc8 4. Kpd5 необходимый темп выигран! Теперь на 4. . .Kpd8 решает 5. Kpd6 Kpc8 6. c7, а на 4. . .Kpc7 — 5. Kpc5.

Геометрическая оппозиция. Оппозиция (иначе — противостояние) играет основную роль при разыгрывании пешечных эндшпилей. Геометрическая оппозиция означает, что белый и черный короли находятся на одной линии и их разделяет нечетное число полей. Если поле одно, то оппозицию называют ближней, если три или пять, то — дальней. При королях на одной вертикали, горизонтали или диагонали оппозицию соответственно называют вертикальной, горизонтальной или диагональной. Итак, для завоевания оппозиции приходится заниматься арифметикой — вычислять число полей между королями. При фиксированном положении пешек сторона, владеющая оппозицией (при ходе противника), обычно добивается своей цели — выигрывает или делает ничью. В любом

случае, решающую роль играют маневры королей (и пешек, если они не блокируют друг друга).



Здесь при своем ходе белые выигрывают, а при ходе черных — ничья. Пусть ход черных: **1. . .e5! 2. Крс6 Крg6** (черные держат горизонтальную оппозицию) **3. Крd5 Крf7** (диагональная оппозиция) **4. Кр : е5 Кре7** (вертикальная оппозиция) **5. Крf5 Крf7 6. е5 Кре7 7. е6 Кре8!** (проигрывает 7. . .Крf8 — 8. Крf6 Кре8 9. е7) **8. Крf6 Крf8** (вновь вертикальная оппозиция) **9. е7+ Кре8 10. Кре6** пат. При ходе белых решает **1. е5!** (теперь оппозицией владеют белые) **1. . .Крf8 2. Крd8 Крf7 3. Крd7 Крf8 4. Кр : е6 Кре8** (оппозиция у черных, но при белом короле, прорвавшемся на шестую горизонталь и занявшем место перед своей пешкой, это уже не играет роли) **5. Крd6 Крd8 6. е6 Кре8 7. е7 Крf7,** и пешка проходит в ферзи.

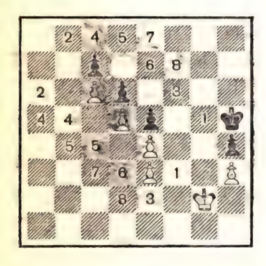


Ничья

Чтобы добиться ничьей, белые должны занять оппозицию. Однако в случае ближней оппозиции им помешает собственная пешка: 1. Крf1? Крd2 2. Крf2 Крd3!, и оппозиция теряется — 3. Крg3 Кре3 4. Крg2 Кре2 5. Крg3 Крf1 6. Крh3 Крf2 7. Крg4 Крg2 с выигрышем. Партию спасает только дальняя оппозиция: **1. Крh1! Крс2** (после 1. . . g4 2. Крg2 Крd2 3. fg е4 4. g5 пешки превращаются одновременно) **2. Крg2 Крd2 3. Крh2! Кре2 4. Крg2 Кре3 5. Крg3** с ничьей.

Теория соответственных полей. Ознакомившись с понятием оппозиции, мы убедились, что в пешечных окончаниях для выигрыша (или ничьей) один король, при тех или иных положениях его коллеги, должен занимать соответственные поля (оппозицию), а если он не может их занять, то цель не достигается. Это соответствие часто оказывается более сложным, чем рассмотренное выше, и по-

этому оппозиция, по существу, представляет собой частный случай понятия «полей соответствия», возникающему при анализе позиций с блокированной пешечной структурой. При их исследовании применяются различные методы: «критические расстояния Бианкетти», «координатная система Эберса» и др. Теория таких окончаний называется теорией соответственных полей. Анализ каждой конкретной позиции можно рассматривать как решение тонкой математической задачи, однако единого алгоритма не существует. Разберем следующую несложную позицию (ход белых).

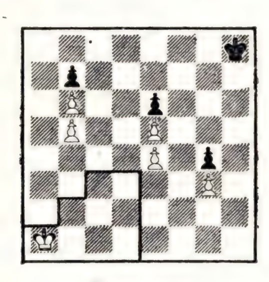


Положение черных нелегкое — белый король грозит прорваться в их лагерь либо через f3, либо через a6. Черные должны стараться предотвратить это вторжение. Рассмотрим различные положения белого короля и определим соответственные поля для черного. Начнем с критических полей вторжения — f3 и a6. Если белый король стоит на f3, то черный должен не пускать его на g4, т. е. стоять на g5 (с поля h5 он не успевает попасть на ферзевый фланг). Итак, на соответственные поля f3 и g5 мы записываем число 1. Если белый король пришел на a6, то черный должен встретить его с b8 (число 2). Пусть теперь белый король стоит на e2. Поскольку он грозит занять в один ход поле 1 и за четыре хода поле 2, черный король должен расположиться на f6 (на e2 и f6 ставим число 3). Белый король может пойти с a5 и b5 на a6, и значит, этим полям соответствует поле c8 (число 4). На поля с номером 4 белый король может попасть с b4 и c4, им соответствует поле d8 (число 5). С d3 король может пойти на поля 3 и 5, т. е. ему соответствует поле e7 (число 6). Аналогично с c3 король может занять поля 5, 6, и ему соответствует e8 (число 7). С d2 у короля есть ходы на поля 3, 6, 7, и ему соответствует f7 (число 8). Остальные поля роли не играют.

Итак, соответствие полей не взаимооднозначно — двум парам белых полей соответствует по одному черному, это и решает дело: **1. Крf3 Крg5 2. Крe2 Крf6 3. Крd3** (3. Крd2

Kpf7) **3. . .Kpe7 4. Kpc4** (4. Kpc3 Kpe8) **4. . .Kpd8.** До сих пор у черных находился необходимый ответ, но после **5. Kpb4!** белый король остается на поле с числом 5, черные теряют соответствие и проигрывают: на 5. . .Kpe7 (e8) следует 6. Kpb5, а на 5. . . Kpc8 — 6. Kpc3 Kpd8 7. Kpc4!, и на одном из участков доски белый король прорывается к черным пешкам.

В данном примере у черных очень мало возможностей для маневров, и поэтому белые могли даже позволить себе неточность. Например, если бы они пошли 5. Kpb5 (вместо Kpb4), то после 5. . .Kpc8 исправили бы ошибку — 6. Kpa5! и т. д. Однако нередко в подобных позициях один неточный ход приводит к непоправимым последствиям.

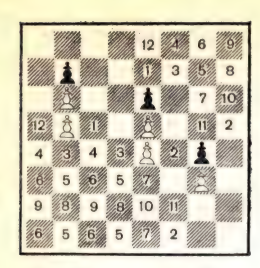


Выигрыш

Исследование этой позиции значительно сложнее. Приведем его. Белые намерены прорваться либо через d6, либо через f4, и черный король должен помешать обоим планам. Таким образом, если белый король попадет на c5, черный должен встретить его на e7 (при короле на d7 черные не успевают защитить пешку g4 после Kpc5—d4—e3—f4), т. е. полю c5 соответствует поле e7. При положении белого короля на f4 черный должен успеть на h5, т. е. полю f4 соответствует поле h5.

Если белый король попал на d4, черный в этот момент должен занять поле f7, чтобы на Kpc5 ответить Kpe7, а на Kpe3 иметь ответ Kpg6. С поля c4 белые могут пойти как Kpc5, так и Kpd4, и король черных в этом случае должен располагаться на f8, чтобы встать на e7 (при Kpc5) или на f7 (при Kpd4). С поля d3 возможны ходы Kpc4, Kpd4, Kpe3, и поэтому полю d3 соответствует поле g7. Обходя последовательно все наиболее важные поля, имеющиеся в распоряжении белого короля, и подыскивая поля соответствия для его черного коллеги, получаем следующую картину, где, как и выше, соответственные поля обозначены одним и тем же номером.

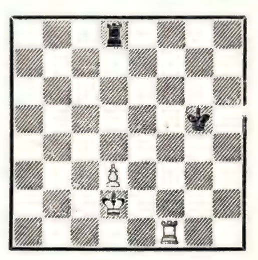
Теперь решение позиции находится почти авто-



матически. Белым следует руководствоваться таким правилом: ставить белого короля на поле, которому в данный момент соответствует поле с черным королем, или на поле, соответствующее которому недоступно черному королю за один ход. Так как полю b1 соответствует поле g7, полю b2—h7, а полю a2—h8, то решает только 1. Крa1—a2!! После 1. Крb1? Крg7! или 1. Крb2? Крh7! черные добиваются ничьей.

Поскольку дальнейший ход игры проще, приведем лишь основной вариант (если черные играют иначе, они проигрывают еще быстрее). **1. Крa2!! Крh7 2. Крb2! Крg7 3. Крb3! Крg8 4. Крc3! Крf8 5. Крc4! Крf7 6. Крd4!** По лестнице, изображенной на диаграмме, белый король совершил восхождение на самую верхнюю ступеньку, и черные беззащитны! Очевидно, с помощью нашей числовой таблицы легко оценить позицию и при других начальных положениях королей, но лишь при данной пешечной конфигурации.

До сих пор речь шла только о пешечных окончаниях. Однако те или иные математические элементы содержатся и в других эндшпилях. Рассмотрим, например, один вид окончаний «ладья с пешкой против ладьи».

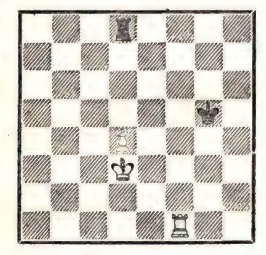


Ничья

Как оценить эту позицию? У белых лишняя пешка, но, оказывается, выиграть они не могут. Для оценки таких положений, в которых король черных отрезан от белой пешки, а их ладья атакует пешку «с фронта», существует одно простое арифметическое правило. Оно называется «правилом пяти» и состоит в следующем. Если номер ряда, который занимает пешка, и число вертикалей, отделяющих от нее короля слабейшей стороны, в сумме дают число, меньшее или равное пяти, то позиция ничейна; если же это число больше пяти,

то сильнейшая сторона выигрывает.

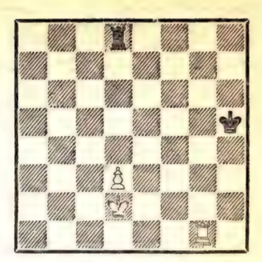
Итак, позиция на приведенной диаграмме ничейна. Действительно, пешка стоит на третьей горизонтали, а король отрезан на две вертикали, 3+2=5. Игра может проходить так: **1. Крс3 Лс8+ 2. Крb4 Лd8 3. Крс4 Лс8+ 4. Крb5 Лd8 5. Лd1 Крf6 6. d4** (6. Крс6 Кре5) **6. . .Кре7 7. Крс6 Лс8+** с простой ничьей — черный король успел занять место впереди пешки.



Выигрыш

В этой позиции, отличающейся от предыдущей сдвигом пешки и короля на одну вертикаль вверх, белые уже выигрывают — искомая сумма больше пяти 4+2=6>5. Вот как достигается победа: **1. Крс4 Лс8+ 2. Крb5 Лd8 3. Крс5 Лс8+ 4. Крb6 Лd8 5. Лd1 Крf6 6. Крс7! Лd5 7. Крс6 Лd8 8. d5,** и пешка без труда достигает последней горизонтали.

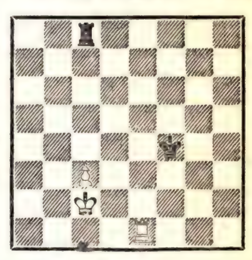
А эта позиция отличается от первоначальной сдвигом черного короля и белой



Выигрыш

ладьи на одну вертикаль вправо. Черный король отрезан от пешки на три вертикали, и вновь 3+3=6>5. Решает **1. Крс3 Лс8+ 2. Крd4 Лd8+ 3. Кре4 Ле8+ 4. Крf5 Лf8+ 5. Кре6 Лd8 6. Лd1 Лd4 7. Кре5 Лd8 8. d4** и т. д.

Мы изучили три позиции, в которых лишняя пешка белых является центральной. Однако «правило пяти» вполне применимо и для положений со слоновой или коневой пешкой.



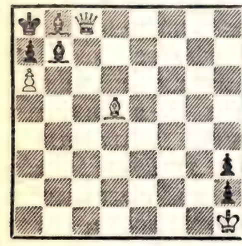
Ничья

По правилу пяти — ничья, **1. Крb3 Лb8+ 2. Кра4 Лс8 3. Крb4 Лb8+ 4. Кра5 Лс8 5. Лс1 Кре3 6. с4 Крd2,** или **1. Ле6 Крf5 2. Лb6 Кре5 3. Крb3 Крd5** с простой ничьей. Результат не

изменится при смещении последней позиции на одну вертикаль как вправо, так и влево.

Надо сказать, что правило пяти может пригодиться только человеку. А компьютеру, играющему в шахматы, оно совершенно ни к чему. Как будет рассказано во второй части книги, ЭВМ досконально изучила все окончания типа «ладья с пешкой против ладьи» и в состоянии безошибочно оценить каждое из них.

Расскажем теперь об одном забавном случае, имеющем отношение к нашей теме. Дело происходило 15 лет назад в одной студенческой компании сильных математиков (но не очень сильных шахматистов!). Один из авторов книги, тогда еще студент, в качестве развлечения предложил своим коллегам следующую задачу на так называемый обратный мат (кто ее придумал — нам не известно).



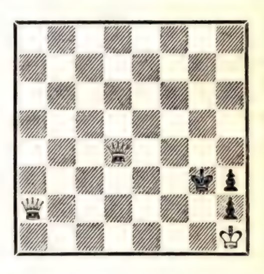
Белые начинают и заставляют черных дать мат их королю

Черные в этой позиции не хотят ставить мат белому королю, но белые заставляют их это сделать (это называется обратным матом). Поскольку задание было непривычным, решено было сначала показать собравшимся, как ставится мат: 1. Cg2 Cd5 2. Фd8 Cb7 3. Ce4 Cc6 4. Фc8 Cb7 5. Cd5 Cc6 6. Фh8 Cb7 7. Cc6, и черные вынуждены сыграть 7. . .C : c6×.

Студенты сказали, что им все ясно, и мы перевернули доску. Однако после 1. Cg2 Ce4 2. Фd8 Cd5 3. Фe8 Cc6 4. Фf8 Cb7 5. Фh8 Cf3 6. Фd8 Cd5 7. Ce4 Cb7 8. Фc8 Cc6 9. Cd5 Cb7 они с огорчением заметили, что на доске вновь возникла исходная позиция. Так повторилось несколько раз — игравший белыми добивался цели, а партнеры, тем же цветом, никак не могли заставить черных поставить им мат. В конце концов было заключено пари, и собравшимся предстояло самостоятельно раскрыть секрет загадочных маневров ферзя и слонов. Студенты Ю. Ильяшенко и Н. Петри (ныне известные математики, кандидаты физико-математических наук) составили таблицы соответствия полей между белыми фигурами и черным слоном, и вскоре (ведь они были сильные математики!) точный

закон был установлен. Оказывается, как бы белый ферзь ни перемещался по восьмой горизонтали, никакая сила не заставит черных, выбирающих соответственные поля для слона, поставить мат белому королю! Черные должны лишь соблюдать следующее правило. При ферзе на c8 им надо держать между слонами расстояние в одно поле по диагонали (как в исходной позиции), при ферзе на d8 — два поля, при ферзе на e8 — три поля, при ферзе на f8 — четыре поля, наконец, при ферзе на h8 черный слон должен стоять вплотную к белому. Фактически мы имеем здесь сразу пять удивительных оппозиций! Вот примерный ход событий: **1. Cg2 Ce4!** (при ферзе на c8 — дистанция одно поле) **2. Cf3 Cd5 3. Фe8 Cb7!** (ферзь на e8 — три поля) **4. Фd8 Cc6!** (два поля) **5. Ce4 Cb7 6. Cg2** (нельзя 6. Фf8 С : e4+, и это не мат, так как есть ход 7. Фf3, вообще, ферзь может стоять правее своего слона только на поле h8) **6. . .Cd5 7. Фf8 Cb7!** (четыре поля) **8. Фd8** (слон вновь не может двигаться из-за его взятия) **8. . .Cd5 9. Фh8 Cf3!** (слон вплотную) **10. Фc8 Ce4 11. Фd8 Cd5** и т. д.

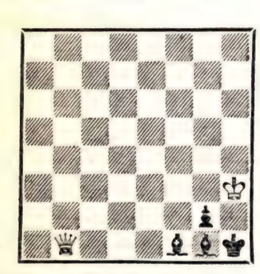
Итак, студенты, доказав, что задача не решается, почти выиграли пари. Почти,— потому что в распоряжении белых имеется другой план, связанный с отступлением ферзя с последней горизонтали. После **1. Фh8 Cc6 2. Фa1! Cb7 3. Cc6** черные, чтобы не объявить мат, вынуждены сделать ход слоном b8. После этого белые забирают сначала одного слона — **4. С : b7+,** через несколько ходов второго слона, а также пешку a7, затем они отдают своего слона (он им больше не нужен), а пешку проводят в ферзи. В конце концов при помощи двух ферзей они сооружают такую позицию:



Теперь следует **Фa2—g2+!** и черные вынуждены объявить мат — **h3 : g2×!**

Этот пример иллюстрирует важное различие (в типе мышления) между математикой и шахматами: решение математической задачи требует точного и глубокого исследования, сосредоточенного на узком участке (студенты-математики проделали его успеш-

но), а в шахматной игре число вариантов необозримо велико, все их учесть невозможно, и решения (ходы) ищутся лишь приблизительно. Анализ позиции, как мы видим, может быть опровергнут совершенно неожиданным и алогичным образом.



Выигрыш

В этой позиции, принадлежащей И. Бергеру, белый ферзь снова борется с двумя слонами, но уже с более привычной целью— заматовать черного короля. Анализ соответствия между ферзем и слонами показывает, что достигается она весьма тонким образом и не ранее 13-го хода (при точной защите черных): **1. Фb8!** (не выпуская чернопольного слона на свободу, другие продолжения ведут к ничьей) **1. . . Сс4 2. Фе5 Са6 3. Фе1 Сb5 4. Фс1 Сf1 5. Фf4 Са6 6. Фg4 Сb7 7. Фd1 Се4 8. Крg3 Сf3 9. Фс1 Сh5 10. Фа1 Сg4 11. Фh8+ Сh3 12. Ф : h3+ Сh2+ 13. Ф : h2×.**

Эту задачу мы взяли из книги Г. Штейнгауза «Математический калейдоскоп». Таким образом, она связывает между собой два «калейдоскопа» — математический и шахматный!

Мы рассмотрели с вами только те позиции, исследование которых напоминает в какой-то степени решение математической задачи. В стороне остались задачи и этюды, в которых решение чисто шахматное, но содержит те или иные геометрические мотивы: вскрытие и пересечение линий (блокировка, перекрытие), графически четкое взаимодействие фигур (систематическое движение), или их геометрическое перемещение по доске (по треугольнику, квадрату, ромбу, кругу). Исследование геометрических идей издавна привлекало внимание шахматных композиторов, и почти в каждом сборнике задач и этюдов можно найти раздел, посвященный «шахматной геометрии». Добавим, что геометрические идеи нередко встречаются и на практике. Взять хотя бы эпизод из первого матча Ботвинник — Смыслов (f6—f7+!— см. десятую «страничку») или партию, открывающую третью часть книги (Лh5—f5!). Но это уже совсем другой рассказ...

Страничка третья

СИММЕТРИЯ В ШАХМАТАХ

Симметрия как общий принцип гармонии в молекулах, кристаллах, живой природе имеет глубокий смысл. Изучение ее проявлений, закономерностей играет важную роль в математике, физике, химии, биологии.

«Симметрия, как бы широко или узко мы ни понимали это слово, есть идея, с помощью которой человек веками пытался объяснить и создать порядок, красоту и совершенство» — так писал немецкий математик Герман Вейль. В повседневной жизни мы постоянно сталкиваемся с теми или иными мотивами симметрии. Орнаменты, мозаика, декоративные узоры восхищают наш взор симметричным расположением рисунка. В композиции многих гравюр известного голландского художника Эшера (в том числе с шахматным сюжетом) господствует симметрия.

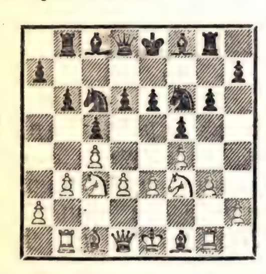
Разнообразные мотивы симметрии встречаются и на шахматной доске. С одной стороны, речь может идти о симметрии естественной, т. е. возникающей в процессе шахматной партии, а с другой стороны,— используемой в шахматных задачах и этюдах.

Наш рассказ — не фундаментальное исследование по данному вопросу, тем более он не дает каких-либо рецептов игры или решения задач, в нем лишь ставится цель познакомить читателя с некоторыми необычными шахматными партиями и позициями, основное свойство которых — симметрия.

Напомним, что симметрия бывает различных типов; наиболее распространены — осевая и центральная. На шахматной доске при осевой симметрии осью служит прямая, разделяющая левый и правый фланги доски (граница между вертикалями «d» и «е») или нижнюю и верхнюю части (граница между четвертой и пятой горизонталями). Если, скажем, белый конь стоит на c2, а черный на c7, то мы говорим, что эти кони расположены симметрично (очевидно, при осевой симметрии соответствующие друг другу поля имеют разные цвета). При центральной симметрии на доске центром симметрии является точка, в которой соприкасаются четыре центральных поля — d4, d5, e4, e5. В этом случае симметричны конь на c2 и конь на f7 (цвет полей сов-

падает). В дальнейшем мы не будем всякий раз уточнять, о какой именно симметрии идет речь, это будет ясно и так.

Начнем с того, что симметрией обладает исходное расположение шахматных фигур. Симметричны и старинные дебютные табии (позиции, с которых начинается игра), например «альмуджаннах».



Теперь представим себе, что партия началась и черные в точности копируют ходы белых, желая подольше сохранить симметрию на доске. Разумеется, такая тактика к добру не приводит. Пользуясь «принципиальностью» партнера, белые могут заматовать неприятельского короля всего за четыре хода, причем одним из двух способов: **1. c4 c5 2. Фa4 Фa5 3. Фc6 Фc3 4. Ф : c8×; 1. d4 d5 2. Фd3 Фd6 3. Фh3 Фh6 4. Ф : c8×.**

Известна такая забавная история. Некто явился в шахматный клуб и объявил, что нашел верный способ не проигрывать черными. «Каким образом?» — спросили его. «Очень просто,— ответил гость,— повторяя ходы противника!» Сыграть с наивным изобретателем вызвался С. Лойд, который и объявил ему мат в 4 хода.

Итак, при симметричной игре белый ферзь может объявить мат черному королю уже на четвертом ходу. Несколькими ходами позже матуют ладья, слон, конь и пешка: **1. h4 h5 2. g4 g5 3. Cg2 Cg7 4. Kh3 Kh6 5. hg hg 6. gh gh 7. hg hg 8. Л : h8×; 1. e4 e5 2. Крe2 Крe7 3. Крf3 Крf6 4. Крg3 Крg6 5. Ce2 Ce7 6. Cf3 Cf6 7. d3 d6 8. Ch5×; 1. g3 g6 2. Kc3 Kc6 3. e3 e6 4. Kge2 Kge7 5. Ke4 Ke5 6. Kf6×; 1. g4 g5 2. h4 h5 3. Kf3 Kf6 4. Ke5 Ke4 5. hg hg 6. g6 g3 7. gf×.** Наконец, на девятом ходу мат может объявить белый король: **1. d3 d6 2. Крd2 Крd7 3. Крc3 Крc6 4. Крb3 Крb6 5. Крa3 Крa6 6. Ce3 Ce6 7. Cb6 Cb3 8. ab ab 9. Крb4×.**

В книге «13 детей Каиссы» И. Крейчик одного «ребенка» назвал так: «Когда двое делают одно и то же». В этой юмореске он приводит три симметричные партии с одинаковым финалом — черный король получает мат. Вот одна из них, в которой, по мнению Крейчика, опровергается

ферзевый гамбит: **1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. c4 c5 4. Cg5 Cg4 5. e3 e6 6. Kc3 Kc6 7. Ce2 Ce7 8. 0—0 0—0 9. C: f6 C: f3 10. C: g7 C: g2 11. C: f8 C: f1 12. C: e7 C: e2 13. C: d8 C: d1 14. cd cd 15. dc dc 16. cb cb 17. baФ baФ 18. Cf6×.**

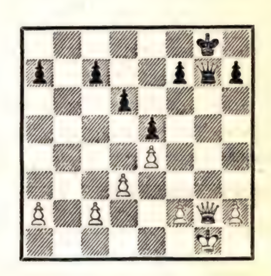
В двух других примерах аналогично опровергаются испанская и итальянская партии. В приведенных четырехходовых миниатюрах игра белых была рассчитана исключительно на упрямство соперника. Так, Лойд, учитывая это обстоятельство, не испугался подставить под бой своего ферзя. В то же время в партиях, которые предлагает Крейчик, игра проходит вполне осмысленно.

Однако симметричные партии можно найти не только в юмористических рассказах, встречаются они и в серьезных турнирах. Один из наиболее достопримечательных примеров такого рода — партия, игранная в начале нашего века.

Ротлеви — Эльяшов

Дебют четырех коней

1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. Kc3 Kc6 4. Cb5 Cb4 5. 0—0 0—0 6. d3 d6 7. C: c6 C: c3 8. C: b7 C: b2 9. C: a8 C: a1 10. Cg5 Cg4 11. Ф: a1 Ф: a8 12. C: f6 C: f3 13. C: g7 C: g2 14. C: f8 C: f1 15. Ф: f1 Ф: f8 16. Фg2+ Фg7.



Здесь противники, видимо, не на шутку опасаясь нарушить симметрию, согласились на ничью.

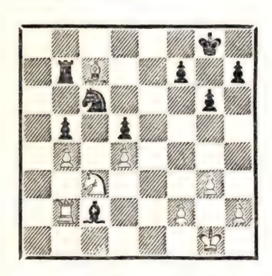
Любопытно, что спустя несколько лет позиция после двенадцати ходов этого поединка повторилась в партии Тракслер — Шаманек. На сей раз черным не удалось доказать, что ходы противника можно копировать до бесконечности. Вместо 13. C: g7 последовало **13. C: e5! C: e4 14. C: g7 C: g2 15. C: f8** и после **15. . .C: f1 16. Фg7×** черные не смогли повторить ход партнера.

В следующей партии, которая игралась уже в наши дни, симметрия поддерживалась целых 19 ходов (не считая одного отклонения на седьмом ходу) — своего рода рекорд!

Столяр — Шукшта

Английское начало

1. c4 c5 2. g3 g6 3. Cg2 Cg7 4. Кc3 Кc6 5. a3 a6 6. Лb1 Лb8 7. b4 cb 8. ab b5 9. cb ab 10. Кh3 Кh6 11. 0—0 0—0 12. d4 d5 13. C : h6 C : h3 14. C : g7 C : g2 15. C : f8 C : f1 16. C : e7 C : e2 17. C : d8 C : d1 18. Cc7 Cc2 19. Лb2 Лb7.



20. Ce5 К : e5. К сожалению, не проходит симметричное 20. ...Ce4 21. К : e4 К : e5 из-за 22. Кf6+ и 23. de. После **21. de d4 22. Л : c2 Лc7 23. Крf1 g5 24. Крe2 dc 25. Крd3 Лc4 26. Л : c3 Л : b4 27. Лc7** партнеры подписали мир.

У читателя может сложиться ошибочное мнение, что при дублировании ходов черные в лучшем случае добиваются ничьей. Однако, как показывает следующая короткая партия, полностью повторяя ходы противника, черные имеют шансы уже на восьмом ходу... поставить мат белому королю.

1. e4 e5 2. Крe2 Крe7 3. Крe3 Крe6 4. Фf3 Фf6 5. Кe2 Кe7 6. b3 b6 7. Ca3 Ca6.

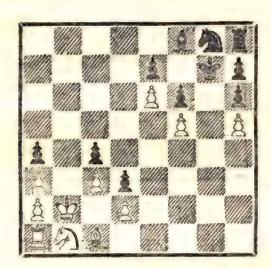


8. Кd4+, и черные вынуждены объявить мат: **8... ed×!**

Итак, при копировании ходов черные могут и сами получить мат и поставить мат противнику. Но, очевидно, и в том и в другом случае заключительная позиция никак не будет симметричной. Любопытно, однако, что при пате финальное расположение фигур вполне может обладать симметрией, т. е. пат получается взаимным! В качестве примера приведем следующую рекордную партию, содержащую всего 19 ходов. В ней, правда, иногда ходы повторяют черные, а иногда белые, но главное, в симметричной заключительной позиции хода не имеет ни одна, ни другая сторона.

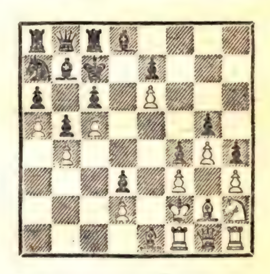
1. e4 d5 2. e5 d4 3. c3 f6 4. Фf3 Крf7 5. Ф : b7 Фd5 6. Крd1 Ф : g2 7. Крc2 Ф : f1 8. Ф : c8 Ф : g1 9. Ф : b8 Л : b8 10. Л : g1

Лb3 11. Лg6 Лa3 12. Лh6 gh 13. ba Крg7 14. Крb2 d3 15. e6 a5 16. h4 a4 17. h5 c5 18. f4 c4 19. f5. Пат белым и черным (на доске центральная симметрия).



На восьмой «страничке» приводится партия Лойда, которая состоит всего из 12 ходов и заканчивается патом белому королю. В данном примере симметрично запатованными оказались оба короля, но по пять фигур с каждой стороны были разменены. Уникальной является следующая партия, в которой, во-первых, с доски исчезает только по одному коню, во-вторых, оба короля вновь оказываются симметрично запатованными, и, в-третьих, что самое удивительное, все до одного ходы белых и черных симметричны!

1. Кf3 Кc6 2. Кc3 Кf6 3. Кb5 Кg4 4. h3 a6 5. Кa7 Кh2 6. К : h2 К : a7 (первый и последний размены) **7. g4 b5 8. Cg2 Cb7 9. e4 d5 10. Крe2 Крd7! 11. Фg1 Фb8!** (исходные расположения королей и ферзей до начала игры, очевидно, не были центрально симметричны, теперь же на доске установлен полный порядок) **12. b4 g5 13. Cb2 Cg7 14. Лf1 Лc8 15. Cd4 Ce5 16. f3 c6 17. Cf2 Cc7 18. Ce1 Cd8 19. Крf2 Крc7 20. a4 h5 21. a5 h4 22. c4 f5 23. c5 f4 24. e5 d4 25. e6 d3.** Пат обоим королям.



Представьте теперь, что вы играете в шахматы, отличающиеся от обычных тем, что обе стороны в них делают по два хода подряд. Любопытно, что в «двухходовых шахматах» белым при правильной игре по меньшей мере гарантирована ничья.

Идея доказательства заключается в следующем. Предположим, что при наилучшей игре обеих сторон белые проигрывают. Тогда сделаем за них первый двойной ход 1. Кb1—c3—b1. Теперь начальная позиция сохранилась, а очередь хода уже принадлежит черным Фактически теперь они играют белыми,

и, значит, по предположению, тоже проигрывают. Но не может же партия закончиться одновременно поражением и белых, и черных!

Здесь есть одна тонкость, которую необходимо обойти. Дело в том, что после первого хода белых позиция повторяется, но в несколько иной ситуации. Так, после 1. . .Kg8—f6—g8 2. Kb1—c3—b1 белые еще не могут требовать ничью, а черные могут, поскольку 2. . .Kg8—f6—g8 приводит к троекратному повторению начальной позиции при ходе белых. Таким образом, нельзя считать, что после 1. Kb1—c3—b1 «черные играют белыми» — возможности сторон разные. Примечательно, что на этот нюанс обратил внимание академик А. Н. Колмогоров.

Строгое доказательство заключается в следующем. Будем вести игру сразу на двух досках, причем вновь считаем, что белые, как бы ни старались, проигрывают на обеих досках. На первой из них пойдем 1. Kb1—c3—b1, а ответный ход черных воспроизведем на второй доске со стороны белых. Затем ответ черных на второй доске повторим на первой за белых, ход черных на первой — за белых на второй и т. д. По нашему предположению, черные должны выиграть, и, значит, ни на той, ни на другой доске не потребуют ничьей (из-за повторения позиции или по правилу 50-и ходов) и не дадут такой возможности белым. В результате наступит момент, когда на первой доске своим очередным ходом черные объявят мат белому королю. Но тогда на второй доске при повторении этого хода за белых возникнет позиция, в которой мат получает черный король — противоречие.

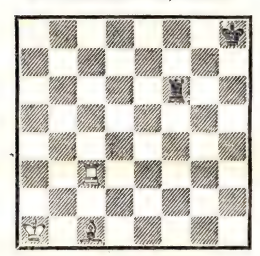
Конечно, наше доказательство, использующее соображения симметрии, как говорят математики, неконструктивно. Мы доказали, что белые могут не проиграть в двухходовые шахматы (но не в обычные), но не выяснили, как им нужно для этого играть. Если в двухходовых шахматах белые выигрывают (при наилучшей игре обеих сторон), то ход 1. Kb1—c3—b1, которым мы воспользовались для доказательства, на самом деле проигрывает!

Симметрия, о которой шла речь до сих пор, в основном касалась исходной позиции, начала игры и необычных партий. Если же говорить о шахматной композиции, то здесь симметрия играет особую роль.

Благодаря ее оригинальным идеям, задачи и этюды приобретают дополнительную эстетическую ценность.

Рассмотрим следующую классическую миниатюру, известную во всем мире.

Р. Бианкетти, 1925



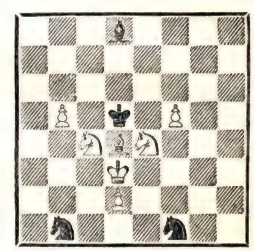
Выигрыш

После вступления **1. Cb2!** все фигуры на доске выстраиваются по большой диагонали. Черным грозит потеря ладьи, и в зависимости от того, куда она двинется, возникают два изящных симметричных варианта.

1. . .Лf8 (1. . .Лf7 2. Лh3++ Крg8 3. Лh8×) **2. Лc7+ Крg8 3. Лg7+ Крh8 4. Крa2!** (но не 4. Крb1 из-за 4. . .Лf1+ 5. Крa2 Лa1+ 6. Крb3 Лa3+ 7. Крc2 Лc3+ 8. С : c3 пат), и белые выигрывают ладью. Аналогично **1. . .Лh6 2. Лg3+ Крh7 3. Лg7+ Крh8 4. Крb1!** (4. Крa2 Лa6+ и т. д.) с тем же финалом.

Изюминкой задачи или этюда часто служит небольшое нарушение симметрии в исходной позиции, которое существенным образом используется в решении. В шахматной композиции такой прием носит название асимметрии. Приведем один классический пример на эту тему.

В. Паули, 1920



Мат в 4 хода

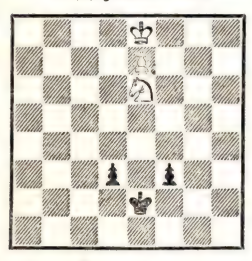
На первый взгляд, позиция совершенно симметрична (относительно вертикали «d»), однако это не совсем так — вертикаль «h» вносит некоторое нарушение в идеальную симметрию, и это находит свое отражение в решении.

1. Cg7! Ca5 (c7) **2. Cf8 Cd8 3. Cd6!** с неизбежным матом — **4. Кc3×** или **Кe3×**, если ходит один из черных коней, **4. Кb6×** или **Кf6×**, если движется черный слон. На любой первый ход коня b1 решает **2. Кc3+ Крc5 3. Cf8+** и **4. C : e7×**. В то же время не проходит симметрич-

ное продолжение 1. Са7 (и это важно для задачи), так как черный слон пользуется вертикалью «h»: 1. . .Ch4! 2. Cb8 Cf2! 3. Cd6 Cd4! и мата нет.

Теперь рассмотрим этюд-миниатюру на ту же тему.

Т. Доусон, 1924



Выигрыш

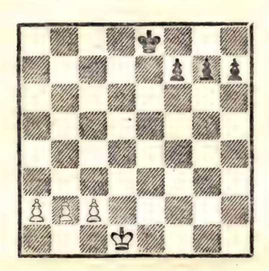
В распоряжении белых два логичных продолжения — 1. Кd4+ и 1. Кf4+. Линия «а», которая вносит в позицию асимметрию, как будто не играет никакой роли. Другими словами, если выигрывает шах конем на d4, то цели достигает и симметричный шах на f4. Однако к победе ведет лишь один из этих ходов.

1. Кd4+! Крe3 2. К : f3 Кр : f3 3. Крf8! d2 4. e8Ф d1Ф 5. Фh5+, и все кончено. Если черные не ставят ферзя, то, как известно, окончание «ферзь против центральной пешки» легко выиграно. Оказывается, что 1. Кf4+ приводит к ничьей — 1. . .Крe3 2. К : d3 Кр : d3 3. Крd8 f2 4. e8Ф Крd2! Разница в том, что эндшпиль «ферзь против слоновой пешки» уже ничейный (если, конечно, белый король не стоит поблизости от этой пешки): 5. Фb5 Крe1 6. Фb1+ Крe2 7. Фe4+ Крf1 8. Крe7 Крg1 9. Фg4+ Крh1 10. Фf3+ Крg1 11. Фg3+ Крh1! 12. Ф:f2 пат. Любопытно, что если линию «а» отрезать от доски, то выигрыша нет ни в одном варианте, так как пешка «d» из ферзевой превращается в слоновую.

Число различных примеров, иллюстрирующих идеи симметрии и асимметрии в шахматной композиции, легко увеличить (см., например, задачи № 22, 23 на пятой «страничке»).

Следующий случай произошел несколько лет назад во время чемпионата страны в Ленинграде. Один из авторов книги (другой в это время играл в международном турнире) сидел с Давидом Ионовичем Бронштейном в зрительном зале и тихо беседовал. (Если, конечно, это можно назвать беседой — Бронштейн делился оригинальными и остроумными идеями по поводу шахмат третьего тысячелетия, а собеседник восхищенно молчал.) Тур толь-

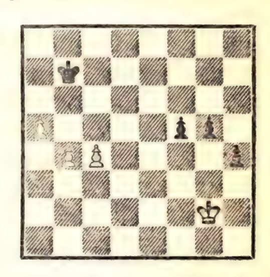
ко начался, и демонстрационные доски пока не привлекали внимания. Гроссмейстер раскрыл карманные шахматы и расставил на доске двух королей и шесть пешек.



«Как вы расцениваете эту позицию?» — интригующе спросил он. Скорее всего ничья, чей бы ход ни был,— подумал автор. Но в чем тогда фокус позиции? Наверное, побеждает тот, кто начинает? Но и такой ответ выглядел неубедительно, почему в этой симметричной позиции, в которой ни одна из шести пешек не сдвинулась с места, а короли не покинули первой горизонтали, очередь хода должна сыграть решающую роль? Значит, кто начинает, проигрывает? Но этот вывод, по тем же причинам, казался еще более странным.

Конечно, на шахматной доске случаются самые необыкновенные и неожиданные вещи. И с цугцвангом и с взаимным цугцвангом мы сталкиваемся сплошь и рядом. Нас трудно чем-нибудь удивить. Но позиция, которую предложил Бронштейн,— это был особый случай. Она была подкупающе проста и, кроме того, отличалась какой-то законченной, в некотором роде идеальной симметрией. Сколько разных ассоциаций пронеслось в голове, пока мой взгляд был прикован к этому пейзажу с двумя королями и шестью пешками! Было о чем подумать—загадочность и неисчерпаемость шахмат, их строгая красота, парадоксальность и глубина!

(Если у вас появится желание разобраться в приведенной позиции, то тогда займитесь сразу и второй,



которая как бы антипод первой — пешки сделали всего по четыре шага, а оценки позиций — при одной и той же очереди хода — противоположны.)

Прийти к какому-нибудь заключению так и не удалось. Наконец автор

поднял голову и умоляюще взглянул на гроссмейстера. Но Бронштейн только лукаво улыбнулся и вместо того, чтобы рассеять сомнения, тихо прошептал: «А вы напишите, напишите об этом», и незаметно удалился из зала.

Пришлось выполнить пожелание гроссмейстера и написать этот рассказ о симметрии на шахматной доске.

P. S. Если нам удалось заинтриговать читателей последними двумя позициями, то с нашей стороны было бы несправедливо оставить их без разгадки...

В первой позиции выигрывает тот, кто начинает. Вот основные варианты: **1. Крe2** (с целью задержать черные пешки) **1. . . Крd7** (или 1. . .h5 2. Крf3 g5 3. a4 h4 4. Крg4 f5+ 5. Крh3 Крd7 6. c4 Крc6 7. a5 с решающим преимуществом у белых) **2. Крf3 Крc6 3. a4 h5 4. c4 f5** (каждая из сторон грозит теперь продвинуть свою крайнюю пешку) **5. Крg3 Крb6 6. b4 g5 7. a5+ Крa6 8. c5 h4+** (8. . . Крb5 9. Крg2! или 8. . . Крb7 9. b5) **9. Крh3 f4** (9. . .Крb5 10. Крh2 g4 11. Крg2 f4 12. Крg1) **10. c6 f3 11. b5+ Крa7 12. b6+ Крb8 13. a6 g4+ 14. Крh2 g3+ 15. Крg1 h3 16. a7+ Крa8 17. c7,** и белые первыми проводят пешку в ферзи. В процессе решения на доске не раз вновь возникали симметричные позиции, и лишь на 19 (!) ходу после 17. . .h2+ 18. Крh1 f2 19. c8Ф× черные не могут скопировать ход белых.

Во второй позиции начинающая сторона проигрывает. После **1. c5 f4 2. b5 Крb8!** белые в цугцванге на обоих флангах, например: **3. a6 Крa7 4. c6 Крb6,** и белые пешки блокированы, а черные прорываются к цели: **5. Крh2 f3 6. Крg1 h3! 7. Крf2 h2.**

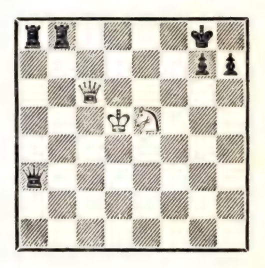
Ответ 1. . .f4 последует и на 1. Крh2 или 1. b5. На 1. Крg1 возможно 1. . . Крa6 2. Крg2 f4 3. c5 Крb5 4. Крg1 g4, и черные выигрывают.

Страничка четвертая

СТАРИННЫЙ МАТ

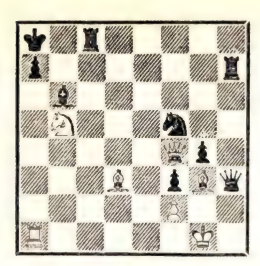
Медленно вращая наш «калейдоскоп», вы сможете обнаружить в нем различные цвета шахматного спектра: сюжеты из шахматной истории, психологии, композиции, шахматной математики. Немало внимания уделено и чистым шахматам. На последней

«страничке» книги, не говоря уже о ее третьей части, будут приведены партии (или фрагменты из них), принадлежащие — все без исключения — чемпионам мира! Хотя произведения, созданные известными гроссмейстерами, интересны и поучительны с разных точек зрения, это вовсе не означает, что они обязательно содержат многоходовые комбинации с каскадом жертв и матом неприятельскому королю в центре доски. Иногда события развиваются не так бурно. Тем не менее надо признать, что именно ярким и эффектным комбинациям, разыгрываемым на 64-клеточной доске, шахматы прежде всего обязаны своей необыкновенной популярностью. Художественная и эстетическая ценность комбинаций, их эмоциональное воздействие на шахматистов в первую очередь, возвышают игру до подлинного искусства. И поэтому не удивительно, что одну «страничку» мы целиком посвящаем комбинациям. Число остроумных, эффектных и глубоких комбинаций на шахматной доске чрезвычайно велико, и сразу обо всех рассказать невозможно. Наш выбор пал на одну из самых старинных комбинаций, известную под названием «спертый мат». Этот мат, который объявляет конь, а все поля отступления неприятельского короля заняты его собственными фигурами и пешками, был описан еще в XV в. в трактате испанца Х. Лусены — первом печатном руководстве по шахматам. Вот эта знаменитая позиция.



Белые жертвуют ферзя и объявляют спертый мат в пять ходов: **1. Фe6+ Крh8 2. Кf7+ Крg8 3. Кh6+ Крh8 4. Фg8+!! Л : g8 5. Кf7×**. Король погибает в окружении собственного войска, а решающий удар наносит хитрый и коварный конь, для которого не существует неприступных крепостей. Заметим, что в позиции Лусены имеется дуаль: 3. Кd8+ Крh8 и 4. Фe8+, но это, конечно, мелочи — пять веков назад слово «дуаль» еще не было известно...

Следующая позиция принадлежит Ф. Стамме и относится уже к середине XVIII века.



1. Ce4+ Лb7 2. Фb8+! Л : b8 3. Л : a7+! С : a7 4. Кc7×, и черный король в капкане. На этот раз в жертву был принесен не только ферзь, но и ладья.

Конечно, для 250 лет, разделяющих эти две позиции, прогресс, прямо скажем, не очень велик,— в те далекие времена шахматное искусство развивалось медленно. Любопытно, что только в конце прошлого века востоковед и шахматный историк Г. Мэррей установил арабское происхождение спертого мата. В своей «Истории шахмат» он приводит персидские мансубы IX в., в которых белый конь объявляет мат черному королю, замурованному собственными фигурами.

Встречается ли эта старинная комбинация в турнирных партиях? Как ни странно, довольно часто. Рекорд принадлежит гроссмейстеру П. Кересу, который однажды объявил спертый мат... уже на шестом ходу! Забавно, что такой курьезный случай произошел не в сеансе одновременной игры, а во встрече с мастером.

Керес — Арламовский

Защита Каро-Канн

1. e4 c6 2. Кc3 d5 3. Кf3 de 4. К : e4 Кd7. Трудно поверить, что эта партия продлится еще только два неполных хода. **5. Фe2 Кgf6?!** (восклицательный знак — за создание уникального «кооператива») **6. Кd6×.**

Классический пример «спертого мата» принадлежит гению комбинации XIX века Полю Морфи.



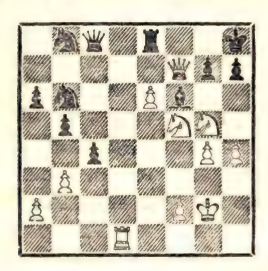
Морфи — Брэйн

Все готово для финальной сцены, осталось отвлечь ферзя от поля, с которого будет объявлен мат.

1. e5! Фg5 2. h4! Фg4 3. Фa3+ Крg8 4. Кe7+ Крf8 5. Кg6+ Крg8 6. Фf8+ Л : f8 7. Кe7×.

Отблески этой неувядаемой комбинации иногда можно встретить и в пар-

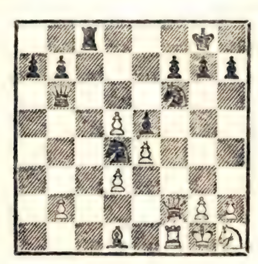
тиях выдающихся шахматистов нашего времени, например, М. Таля. К следующей позиции пришла партия из межзонального турнира 1976 года.



Таль — Портиш

Экс-чемпион мира остроумно атаковал и сейчас наносит сопернику эффектный решающий удар — 1. Kh6! Черные сразу сдались, так как на 1. . .Ле7 следует 2. Ф : е7 С : е7 3. Kgf7×, а иных защит от спертого мата — 1. Фg8+ Л : g8 2. Kf7× у черных нет.

В чемпионате Московского университета одному из авторов также однажды удалось объявить спертый мат.

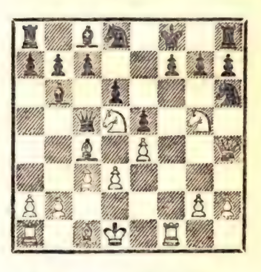


Байрамов — Гик

Направляясь с f2 на g3, белый конь оказался транзитом в углу доски. Однако закончить свое путешествие он не успел — **1. . .Лс2! 2. С : с2** (или 2. Фе3 Ке2+ 3. Kpf2 Kg4+) **2. . .Ке2×!**

Здесь дело обошлось без жертвы ферзя, использованного в другом комбинационном приеме — связке.

И в следующем эпизоде (из партии, состоявшейся в 1931 г.) ферзю отводится скромная роль — он заставляет черные фигуры окружить собственного короля.

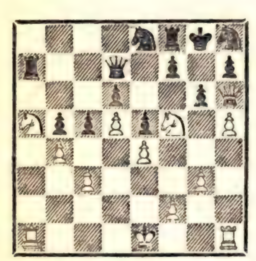


Алехин — Луговски

1. Ке6+! К : е6 (1. . . С : е6 2. Фе7+ Kpg8 3. Фе8×) **2. Фе7+ Kpg8 3. Фе8+ Kf8 4. Ке7×.**

Спертый мат всегда красив, и все же, если он сопровождается жертвой ферзя, это производит большее впечатление. Не обязательно отдавать ферзя на поле g8, можно проделать

эту операцию и на соседнем поле, как случилось, например, в партии, игранной в 1967 г. на международном турнире в Копенгагене.



Тайманов — Якобсон

1. Фg7+! К : g7 2. Кh6×.

Как мы видим, вариации на тему спертого мата (а то и сам мат!) встречаются в соревнованиях самого разного ранга, и не только в партиях неопытных шахматистов. Забавно, что в 1970 г. на Всемирной шахматной олимпиаде в Зигене сразу в двух партиях была осуществлена эта старинная комбинация. Вот финалы этих миниатюр.



Унцикер — Сарапу

Черные пожертвовали фигуру, возлагая надежды на связку. Однако коня удается подкрепить: **1. Cf4! К : f4 2. Ф : f7+ Kph8 3. Фg8+ Л : g8 4. Kf7×.**

Аугусти — Узман

Испанская партия

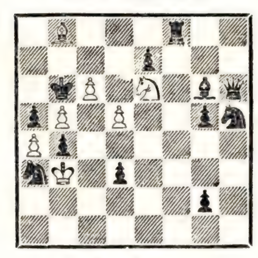
Партия настолько коротка, что ее можно привести полностью: **1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. 0—0 b5 6. Cb3 Cb7 7. Лe1 Cc5 8. c3 Kg4 9. d4 ed 10. cd?** (следовало играть **10. h3**) **10. . .К : d4! 11. К : d4 Фh4! 12. Kf3 Ф : f2+ 13. Kph1 Фg1+ 14. Л : g1 Kf2×.**

Итак, шахматные практики при удобной возможности всегда готовы отдать ферзя и объявить мат конем. А шахматные композиторы? Разумеется, в своем творчестве они никак не могли оставить без внимания такой увлекательный сюжет. Приведем несколько образцов, в которых старинная комбинация на спертый мат выражена в парадоксальной форме.

До сих пор решающая роль всюду принадлежала коню, хотя и без ферзя дело не обходилось. Идея заменить ферзя более слабой фигурой — слоном, могла

прийти в голову только такому изобретательному композитору, как Лойд.

С. Лойд, 1858



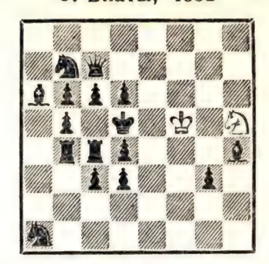
Мат в 6 ходов

1. Ch2! (с угрозой 2. Cg1+) **1. . .Кра7 2. b6+! Кра8** (2. . .Кра6 3. Cg1 Лс8 4. b7 Фh8 5. b8К+! Л : b8 6. Кс7× или 4. . .Л : с6 5. dc) **3. Кс7+ Крb8 4. Ка6+ Кра8** (4. . .Крс8 5. b7+). Учитывая последние два хода, здесь естественно смотрелось бы 5. Фb8+ Л : b8 6. Кс7×, но ферзя на доске нет. . . **5. Cb8! Л : b8** (грозило 6. b7×) **6. Кс7×!**

В комбинациях на спертый мат конь наносит заключительный удар, а остальные фигуры в этот момент, увы, бездействуют. Раз так, решил известный проблемист О. Блаты, то пусть эти статисты вообще будут убраны с доски!

На этой фантастической картине у черных полный комплект фигур, но это их не спасает: **1. Kf4+ Крс5 2. Ке6+ Крd5 3. К : с7+**

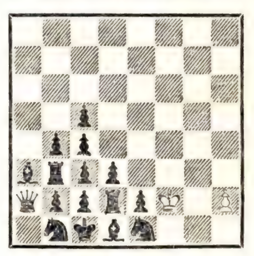
О. Блаты, 1932



Мат в 12 ходов

Крс5 4. К : а6+ Крd5 5. Кс7+ Крс5 6. Ке6+ Крd5 7. Kf4+ Крс5 8. Кре4 d5+ 9. Кре5 Cf6+ 10. Кре6 Кd8+ 11. Крd7 и **12. К : d3×.**

О. Блаты, 1922



Выигрыш

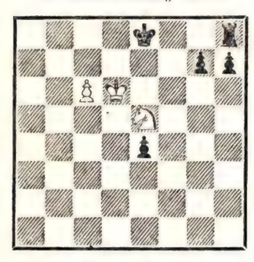
Еще один шахматный монстр, придуманный О. Блаты. Черные опять, как на параде, представлены всей своей армией, правда, на этот раз их силы не так подвижны. А где же белый конь? Он еще не скоро появится на доске.

1. Кр : е1 Фа1 2. h3! (пешка не торопится, хитрость обнаружится позднее) **2. . .Фа2** (фигур-то у

черных много, но двигаться в состоянии один ферзь) **3. h4 Фа1 4. h5 Фа2 5. h6 Фа1 6.h7 Фа2 7. h8К!** (наконец-то) **7. . .Фа1 8. Кf7 Фа2 9. Кg5 Фа1 10. Ке6 Фа2 11. К : с5 Фа1 12. Кb7 Фа2 13. Кd6 Фа1 14. К : с4 Фа2 15. Ка5 Фа1 16. К : b3×!** (если бы на втором ходу белые двинули свою пешку сразу на два поля вперед, то сейчас при всяком нападении новоявленного коня на пешку b3 черный ферзь защищал ее, и дело заканчивалось миром).

Теперь мы возвращаемся в мир реалистических шахмат.

Э. Погосянц, 1979



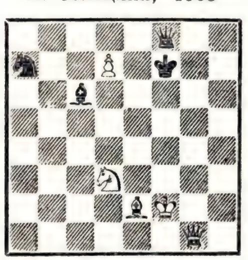
Выигрыш

Позиция вполне могла возникнуть в партии двух мастеров. Этот этюд интересен тем, что хотя дело в нем кончается классическим спертым матом, но пока еще у белых нет ферзя, а король черных, кажется, не собирается в угол. Матовая конструкция возникает в процессе тонкой предварительной игры.

1. с7 0—0! 2. Кc6! Теперь грозит 3. Кd8, причем нельзя ни 2. . .Ла8 из-за 3. Кb8, ни 2. . .Лс8 ввиду 3. Ке7+ Крf7 4. К : с8 е3 5. Ке7 е2 6. с8Ф е1Ф 7. Фс4+! Крf6 (7. . . Крf8 8. Фg8×) 8. Фf4×. Итак, белая пешка проходит в ферзи, но ведь и черная успевает превратиться одновременно с ней. **2. . .е3 3. Кd8 е2 4. с8Ф е1Ф.** Только теперь перед нами возникла знакомая картина. **5. Фс4+ Крh8 6. Кf7+ Крg8 7. Кh6+ Крh8 8. Фg8+ Л : g8 9. Кf7×.**

Следующий этюд, пожалуй, самый знаменитый на данную тему. Вряд ли можно предположить, что в начальной позиции, где фигуры обеих сторон разбросаны по всей доске, черному королю уготован спертый мат. Атака начинается тихим ходом ферзя,

А. Селецкий, 1933



Выигрыш

позволяющим черным первыми объявить шах.

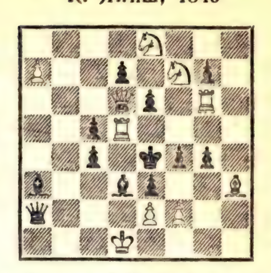
1. **Фg5! Крe6+** (нельзя брать пешку — 1. . . С : d7 из-за 2. Кf4! с неотразимой угрозой 3. Сh5+, в то же время грозит 2. d8Ф) **2. Крg1! Кр : d7** (2. . .С : d7 3. Сg4+ Крd6 4. Фс5+). Черные восстановили материальное равновесие, но теперь приходит в движение матовый механизм.

3. Кс5+ Крс8 (остальные отступления короля ведут к потере ферзя, например: 3. . .Крd6 4. Фg3+ Крd5 5. Сс4+! Кр : с4 6. Фb3+ Кр : с5 7. Фа3+) **4. Са6+ Крb8 5. Фg3+ Крa8 6. Сb7+! С : b7 7. Кd7!! Фd8.** Единственный способ защитить поля b6 и b8 от матовых угроз; теперь следует эффектный удар, достойно венчающий это великолепное произведение. **8. Фb8+!! Ф : b8 9. Кb6×.**

И в заключение одна «историческая» задача, в которой черному королю требуется объявить именно спертый мат (существование которого, на первый взгляд, кажется невозможным).

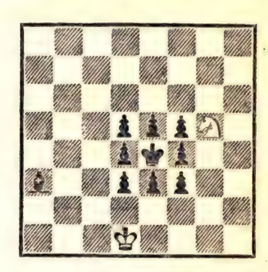
Крупнейший русский шахматный мастер и композитор прошлого века

К. Яниш, 1849



Спертый мат в 10 ходов

К. Яниш назвал свою задачу «Железная клетка Тамерлана». Вот каким образом черный король попадает в заточение: **1. f3+ gf 2. ed+ cd 3. Сf5+ ef 4. Лe6+ de 5. Лd4+ cd 6. a8С+ Фd5 7. С : d5+ ed 8. Кf6+ gf 9. Фе5+ fe 10. Кg5×.** Король в клетке!



Так при помощи старинной комбинации на спертый мат Янишу удалось запечатлеть жестокость и деспотизм среднеазиатского завоевателя XIV в. Тамерлана.

Страничка пятая
СОРОК КВАРТЕТОВ

Чем меньше фигур на доске, тем охотнее мы решаем задачу или этюд. Особой популярностью у любителей шахмат пользуются миниатюры — в них число фигур не превышает семи. Количество миниатюр, созданных шахматными композиторами, совершенно необозримо, существует много тысяч одних малюток (пять фигур и меньше). Минимальный материал, позволяющий создать достойное произведение шахматного искусства — это четыре фигуры (о трехфигурных композициях речь пойдет на следующей «страничке»). Задачи и этюды с таким числом фигур мы называем квартетами.

Наша цель — познакомить вас со всеми видами квартетов, и каждый из них представить какой-нибудь одной позицией. Прежде всего мы стремимся привести этюд или ортодоксальную задачу (т. е. задачу с обычным заданием— белые начинают и дают мат во столько-то ходов). Однако для некоторых квартетов ни этюда, ни такой задачи найти не удалось, и в этом случае мы предлагаем кооперативную задачу. В «кооперативе» мат по-прежнему дают белые, но черные не мешают им, а, наоборот, всячески способствуют матованию собственного короля.

Надо сказать, что далеко не все наборы из четырех фигур равноценны, однако мы следуем нашему принципу и иллюстрируем каждый из них ровно одним квартетом (их общее число далеко превосходит тысячу).

Выясним сначала, сколько всего существует наборов из четырех фигур. Поскольку два места на доске забронированы за королями, имеются два различных случая: 1) у белых и черных по одной фигуре, кроме короля; 2) у белых король и две фигуры, у черных одинокий король. В первом случае, комбинируя одну из пяти белых фигур (ферзь, ладья, слон, конь, пешка) с одной из пяти черных, получаем 25 возможных сочетаний. При этом наборы, отличающиеся цветом фигур, считаются различными.

Действительно, материал «белая ладья против черной пешки» (при ходе белых) это совсем не то же самое, что «белая пешка против черной ладьи». Во

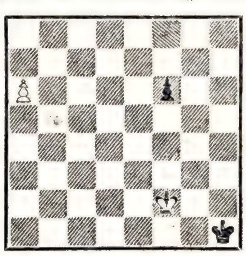
втором случае наборов на десять меньше — 15. Здесь всякая пара фигур (обе они у белых) дает, очевидно, всего один набор.

Итак, на «страничку» попадут 40 различных квартетов. Если обоих королей сопровождает собственная фигура, то здесь придуманы как задачи, так и этюды, если же у черных на доске всего один король, то, понятно, рассчитывать приходится лишь на задачу. Разумеется, каждый читатель может составить свой список квартетов на шахматной доске, и, возможно, он будет не менее интересным, чем предлагаемый нами.

Одна белая и одна черная фигура

Пешка против пешки. Наиболее популярен, конечно, геометрический этюд Рети, рассмотренный нами на второй «страничке», вместе с несколькими другими пешечными квартетами. Данный материал является чисто эндшпильным, и можно было бы привести еще целый ряд красивых этюдов. Однако, как ни странно, известны и остроумные задачи с двумя пешками, № 1 — одна из них.

№ 1. Э. Погосянц, 1970

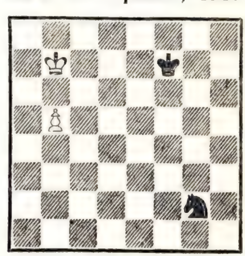


Мат в 5 ходов

1. a7 Крh2 (1. . .f5 2. a8Ф+ и 3. Фg2×) **2. a8Л!! Крh3 3. Лa4! f5 4. Лf4!** Вот в чем дело — при ферзе на f4 сейчас на доске был бы пат. **4. . .Крh2 5. Лh4×.**

Пешка против коня. Что может зависеть от одной белой пешки, противостоящей черному коню? Ведь справится с ней конь или нет,— решать ему самому. Однако вовремя двинуться вперед тоже значит немало — № 2.

№ 2. Ф. Прокоп, 1925



Выигрыш

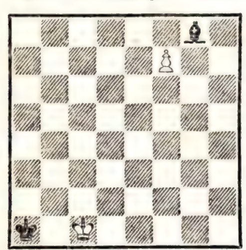
Рано или поздно белый король должен уступить дорогу своей пешке. Од-

нако излишняя галантность неуместна — при любом ходе короля конь догоняет пешку: 1. Кра8? Ке3! 2. b6 Кc4 3. b7 Кb6+ и 4. . .Кd7; 1. Кра7? Кf4! 2. b6 Ке6 3. b7 Кd8 4. b8Ф Кc6+; 1. Кра6? Кf4 2. b6 Ке6 3. b7 Кc5+; наконец, 1. Крc8? Ке3 2. b6 Кc4 3. b7 Кd6+. Итак, от короля требуется большая выдержка.

1. b6! Теперь поле, которое белые выберут для своего предводителя, зависит от реакции коня. **1. . .Ке3 2. Кра6! Кd5 3. b7 Кc7+ 4. Кра5**; или **1. . . Кf4 2. Крc8! Кd5 3. b7 Кb6+ 4. Крd8,** и в обоих вариантах пешка проходит в ферзи.

Пешка против слона. В № 3 ход 1. fgФ? приводит к пату, а решает **1. fgЛ!** (вновь на доске появляется ладья вместо ферзя) **1. . .Кра2 2. Лg3! Кра1 3. Ла3×.**

№ 3. О. Делер, 1923

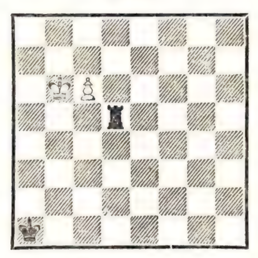


Мат в 3 хода

Изюминка задачи состоит в том, что после 1. f8Ф? Кра2 2. Фb4 черный слон приходит на помощь королю — 2. ..Сb3! , и мата нет.

Пешка против ладьи. Одно из немногих соотношений сил, при котором раздумывать в выборе квартета не приходится. Этюд № 4 входит в золотой фонд шахматного искусства.

№ 4. Ж. Барбье, Ф. Сааведра, 1895



Выигрыш

Наряду с пешечным этюдом Рети это самый знаменитый квартет на шахматной доске. Его решение знакомо всем любителям шахмат. **1. c7 Лd6+** (после 1. . .Лd2 2. c8Ф Лb2+ 3. Кра5 белый король по вертикалям «а» и «b» спускается вниз) **2.Крb5** (2. Крb7 Лd7, и ладья берет пешку; не достигает цели и 2. Крc5 Лd1 и 3. . .Лc1+) **2. . .Лd5+ 3. Крb4 Лd4+ 4. Крb3** (4. Крc3 Лd1 5. Крc2 отличается от основного варианта лишь переста-

новкой ходов) **4. . .Лd3+ 5. Крс2!** Теперь ладья не может напасть на белого короля с тыла, и кажется, что все кончено. Однако самые увлекательные события еще впереди. **5. . . Лd4!!** Удивительный шанс черных, на 6. с8Ф следует жертва ладьи 6. . . Лс4+! 7. Ф : с4, и на доске пат. Однако надеждам черных не суждено сбыться. **6. с8Л!! Ла4** (грозило 7. Ла8×) **7. Крb3!** Эффектный заключительный аккорд, черные теряют ладью или получают мат в один ход. Четыре фигуры разыграли настоящий шахматный спектакль!

Рассмотренный этюд — один из самых ранних на тему «слабого превращения». Во всей шахматной литературе не найти такого остроумного и насыщенного финала при столь ограниченном материале.

История возникновения этюда такова. В партии Фентон — Поттер, игранной в Англии в 1875 г., возникла позиция, похожая на нашу: белый король стоял на с6, пешка на b6; черный король на h3 и их ладья на а5. Здесь белые согласились на ничью, так как не заметили, что после 1. b7 Ла6+ 2. Крс5 их король спускается вниз, и пешка превращается в ферзя. Вскоре И. Цукерторт, один из сильнейших шахматистов прошлого века, соперник В. Стейница в первом официальном матче на первенство мира, опубликовал в своем шахматном отделе позицию из партии, указав простой метод выигрыша белых. Спустя 20 лет, узнав о смерти мастера Поттера, профессор французского языка Ж. Барбье вспомнил о старинной партии и разбирая ее, обнаружил в сходной позиции (см. диаграмму) неожиданную патовую идею (6. с8Ф Лс4+!). Он опубликовал эту позицию, но с несколько иным заданием — белые начинают, и... черные делают ничью. Газета, в которой был напечатан этюд с посвящением Поттеру, попала на глаза аббату Сааведре.

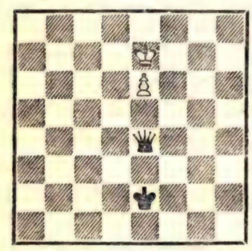
Решая позицию Барбье, этот доселе никому неизвестный шахматист придумал фантастический для того времени мотив — а почему бы не превратить пешку в ладью, избегая пата — 6. с8Л! Посетив шахматный клуб Глазго, Сааведра ознакомил его членов со своим сенсационным открытием, благодаря которому вскоре прославился на весь шахматный свет. Так один-единственный ход дал Сааведре право на бессмертие! Удиви-

тельный случай в шахматной истории!

Хотя в популярных изданиях этот уникальный квартет с белой пешкой против черной ладьи обычно называют позицией Сааведры, справедливо считать этюд коллективным плодом, принадлежащим сразу двум авторам — Барбье и Сааведре.

Пешка против ферзя. При таком материале не придумаешь ни этюда, ни обычной задачи, и мы впервые вынуждены обратиться к кооперативному жанру — № 5.

№ 5. Э. Холэдэй, 1972

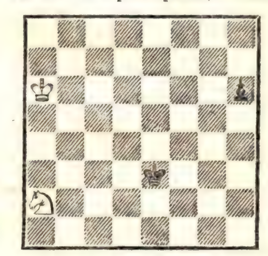


Кооперативный мат в 4 хода

Черный ферзь участвует в замуровании своего короля: **1. Крf3** (напомним, что в «кооперативах» начинают черные, и в записи решения на первом месте указываются их ходы) **1. . .Крf6 2. Крg4 е7 3. Крh5 е8Л! 4. Фg4! Лh8×.**

Конь против пешки. При таком соотношении сил белым, конечно, трудно рассчитывать на победу. Исключения представляют случаи, когда черная пешка стесняет собственного короля, и в результате его удается заматовать. Мы, однако, приведем пример № 6, в котором белому коню при помощи замысловатых скачков приходится догонять неприятельскую пешку, чтобы спасти положение.

№ 6. Н. Григорьев, 1932



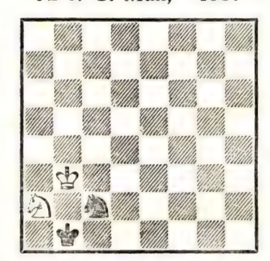
Ничья

1. Кb4! h5 2. Кc6! (2. Кd5+? Крf3 с выигрышем. **2. . .Кре4** (2. . .h4 3. Ке5 с простой ничьей) **3. Ка5!** (3. Кd8? h4 4. Ке6 Крf5 5. Кd4+ Крg4 , и все кончено) **3. . .h4 4. Кc4! Крf3** (4. . .h3 5. Кd2+ и 6. Кf1 с ничьей) **5. Ке5+** (после 5. Кd2+ Кре2 6. Ке4 h3 все усилия белых пошли бы насмарку) **5. . .Крg3 6. Кc4! h3 7. Ке3.** Ничья.

Конь против фигуры. Если на доске находятся белый конь и черный конь, ладья или слон, то не удается составить ни ортодок-

сальной задачи, ни этюда. Однако для кооперативных маневров имеются богатые возможности. Приведем по одному квартету для каждой черной фигуры (№ 7—№ 9).

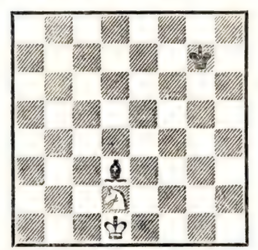
№ 7. З. Мах, 1937



Кооперативный мат в 4 хода

Вот как решается этот «квадрат». **1. Ка3 Кра4 2. Крb2 Кb4 3. Кра1 Крb3 4. Кb1 Кс2×.**

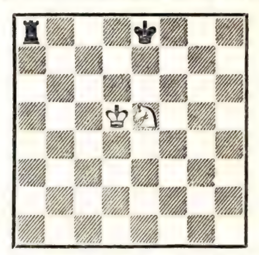
№ 8. Д. Бэбиз, 1967



Кооперативный мат в 7 ходов

Черный король находится рядом с угловым полем h8, однако мат получает в противоположном углу доски: **1. Крf6 Крс1 2. Кре5 Крb2 3. Крd4 Кра3 4. Крс3 Кра4 5. Крb2 Крb4 6. Кра1 Кра3 7. Сb1 Кb3×.**

№ 9. М. Миллиниеми, 1965

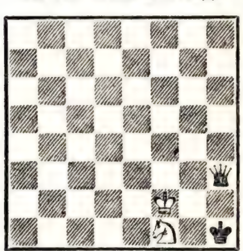


Кооперативный мат в 5 ходов

Решение неожиданно начинается с рокировки: **1. 0—0—0+! Крс6 2. Крb8 Кс4 3. Кра8 Крс7 4. Лd7+ Крс8 5. Ла7 Кb6×.**

Конь против ферзя. Увы, при таком соотношении сил нельзя составить даже «кооператив» — просто не существует ни одной матовой позиции. Мы приводим позицию № 10 только для того ,чтобы не создавать вакуум (по плану у нас каждый набор из четырех фигур должен быть представлен хотя бы одним квартетом).

№ 10. Финал этюда

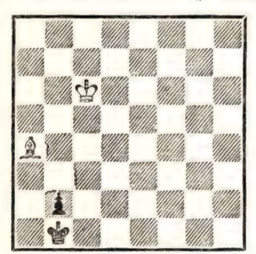


Ничья

Иллюстрация того факта, что в шахматах все возможно — надежду на спасение нельзя оставлять, даже имея одного коня против ферзя: **1. Kg3+ Kph2 2. Kf1+** с вечным шахом. Конечно, это не настоящее произведение, а лишь забавный эпилог какого-нибудь этюда со многими фигурами в исходной позиции.

Слон против пешки. Пример № 11 хотя и прост, но не без изюминки.

№ 11. Э. Погосянц, 1979

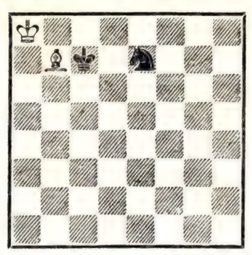


Ничья

1. Cb3! Единственная возможность предотвратить превращение пешки (1. Cb5 Kpc2!, и черные выигрывают). Теперь возникают два симметричных варианта: **1. . .Kpa1 2. Cc2** или **1. . .Kpc1 2. Ca2,** и пешка не проходит.

Слон против коня и слона. И здесь, как и при белом коне против легкой фигуры черных, приходится ограничиться «кооперативами» — № 12, 13.

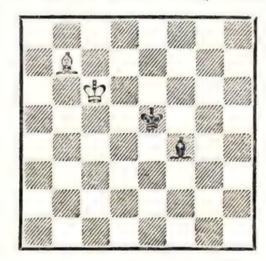
№ 12. Э. Альберт, 1963



Кооперативный мат в 5 ходов

Короли проходят по кругу, меняясь местами, после чего черный предводитель оказывается в матовой сети: **1. Kpb6 Kpb8 2. Kc6+ Kpc8 3. Kpa7 Ca6 4. Kpa8 Kpc7 5. Ka7 Cb7×.**

№ 13. Э. Погосянц, 1980

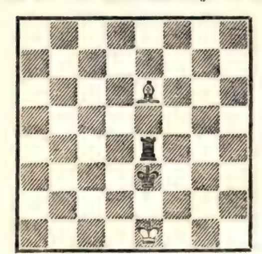


Кооперативный мат в 5 ходов

Очевидно, мат возможен только при разнопольных слонах. **1. Kpe4 Ca8!** (выжидательный ход) **2. Kpf3 Kpd5 3. Kpg2 Kpe4** (диагональное преследование, которое в этюдах встречается лишь при большом числе фигур). **4. Kph1 Kpf3 5. Ch2 Kpf2×**

Слон против ладьи. Этюд № 14 служит еще одной иллюстрацией темы симметрии.

№ 14. Э. Погосянц, 1978



Ничья

Симметрия несколько нарушена (мешает вертикаль «а»), и это имеет решающее значение.

1. Cb3! Симметричное 1. Ch3 проигрывает, ввиду 1. . .Лh4 2 Cg2 Ла4! (вот где проявляется исходная асимметрия) 3. Kpf1 Ла1×; 3. Kpd1 Ла1+ 4. Крс2 Ла2+.

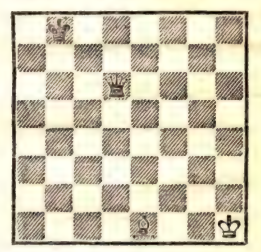
1. . .Лb4 2. Cc2! Лf4. На 2. . .Лh4 3. Kpd1 следует 3. . .Лh1×, но после 3. Kpf1! Лh1+ 4. Kpg2 черным не удается выиграть слона — справа от линии «е» свободных вертикалей на одну меньше, чем слева. К ничьей ведет и 2. . .Лс4 3. Kpd1 Лh4 4. Kpc1 Лh1+ 5. Kpb2.

3. Cb3! Нельзя 3. Cb1 Лd4 4. Cc2 Лd2! 5. Cb3 Лb2! с выигрышем. **3. . . Лf2 4. Kpd1!** После возвращения слона на первоначальное место — 4. Ce6 решает 4. . .Лf6 5. Cb3 Лb6 6. Cc2 Ла6 7. Kpf1 Ла1+ и 8. . .Ла2.

4. . .Kpd3 5. Kpe1 Kpe3 6. Kpd1, и черные вынуждены смириться с ничьей.

Слон против ферзя. Позиция № 15, как и № 10, могла бы служить лишь хорошим окончанием этюда.

№ 15. Финал этюда



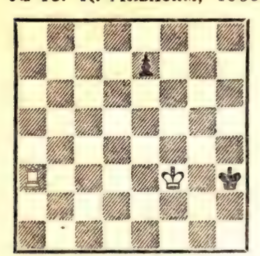
Ничья

1. Cg3! Ф : g3 пат.

Заметим, что только два квартета — конь или слон против ферзя — не позволяют составить ни этюда, ни задачи. Любое другое соотношение сил, как читатель убедится, дочитав «страничку» до конца, может служить основой для создания достойного произведения на шахматной доске.

Ладья против пешки. Богатый материал для этюдов на выигрыш. Выбрать один из них было непросто, и мы остановились на задаче — № 16.

№ 16. К. Альхейм, 1966

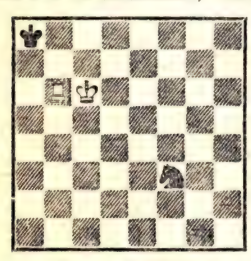


Мат в 4 хода

1. Ла7! Крh4 (1. . .Крh2 2. Л : е7 Крg1 3. Лh7 Крf1 4. Лh1×) **2. Ла5! е6 3. Ле5! Крh3 4. Лh5×.** Задача напоминает самый первый квартет, но пешка здесь уже превратилась в ладью.

Ладья против коня. Шахматный историк Ван дер Линде обнаружил примеры борьбы ладьи против коня в одной старинной арабской рукописи, датированной 1140 годом! Как вы узнаете из второй части книги, позиции с ладьей против коня безошибочно умеет анализировать ЭВМ.

№ 17. В. Шинкман, 1905

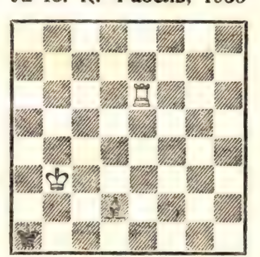


Мат в 5 ходов

№ 17. 1. Лb7! Все фигуры расположились на одной диагонали. Теперь, в зависимости от скачка черного коня, возникают два симметричных мата: **1. . . Кd4+ 2. Крb6! Ке6 3. Лh7, 4. Лh8 и 5. Л : К×; 1. . . Ке5+ 2. Крс7! Кс4 3. Лb1, 4. Ла1 и 5. Л : К×.**

Ладья против слона. Вновь остановимся на задаче — № 18.

№ 18. К. Фабель, 1933

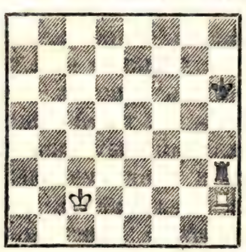


Мат в 3 хода

Черный король отрезан по горизонтали, но мат получает по вертикали: **1. Крс2!, 2. Ла6+ и 3. Л : С×.**

Ладья против ладьи. В «кооперативе» № 19 чер-

№ 19. Э. Альберт, 1963



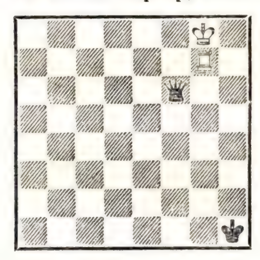
Кооперативный мат в 4 хода

ная ладья, прежде чем будет снята с доски, тонко маневрирует, пропуская белого короля прямо к месту событий.

1. Лh4! Крd3 2. Лh5! Крe4 3. Лh3! Крf5 4. Крh5 Л : h3×.

Ладья против ферзя. Старинная позиция № 20 вошла во все учебники по эндшпилю.

№ 20. И. Бергер, 1889

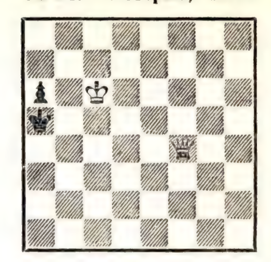


Ничья

1. Лh7+ Крg2 2. Лg7+ Крh3 (линия «f» для короля запрещена, ввиду Лf7) **3. Лh7+ Крg4 4. Лg7+ Крh5 5. Лh7+ Крg5 6. Лg7+ Крh6 7. Лh7+ Крg6 8. Лh6+! Кр : h6 пат.** Черный ферзь в исходном положении может занимать любое поле на линии «f» кроме f5, и результат будет тот же — ничья.

Ферзь против пешки. Окончания такого типа досконально изучены в теории и носят учебный характер, а задачи бывают довольно интересны — № 21.

№ 21. Р. Лермэ, 1914



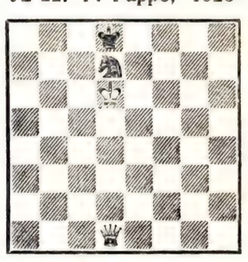
Мат в 4 хода

Белый король прижал своего оппонента к краю доски, но неожиданно позволяет ему вырваться на свободу, разумеется, ненадолго.

1. Крd5! Крb5 (b6) **2. Фb8+ Крa4** (a5) **3. Крc4** (возвращение на «круги своя») **3. . .Крa5** (a4) **4. Фb4** (b3)×.

Ферзь против коня. В борьбе против коня или слона ферзь обычно совершает остроумный маневр, лишая неприятельского короля поддержки своей фигуры — № 22.

№ 22. Р. Гарро, 1923



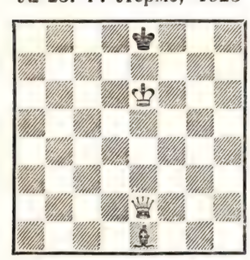
Мат в 3 хода

1. Фa1! Крe8 (c8) **2.Фg7** (a7), и мат следующим хо-

дом. Снова тема асимметрии — после 1. Фg1? Kf6! (1. . .Kf8? 2. Фg7) у белого ферзя слева нет поля, аналогичного полю h8.

Ферзь против слона. В задаче № 23, как и в предыдущей, все фигуры сосредоточились на одной вертикали, однако, на этот раз ферзь должен остаться на ней.

№ 23. Р. Лермэ, 1923

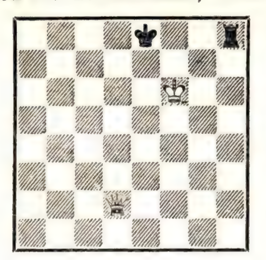


Мат в 2 хода

Здесь, наоборот, асимметричные продолжения не годятся — 1. Фb2? Cb4!, 1. Фh2? Ch4!, и мата нет. После правильного **1. Фe5!** симметрия фигур сохраняется, и возникают два симметричных эхо-мата: **1. . .Kpd8** (Cb4, Cc3) **2. Фb8×**; **1. . .Kpf8** (Ch4, Cg3) **2. Фh8×**.

Ферзь против ладьи. В № 24 черный король оттеснен на крайнюю линию, да и ладья занимает не самую удачную позицию; тем не менее для матования черного короля требуется более десяти ходов.

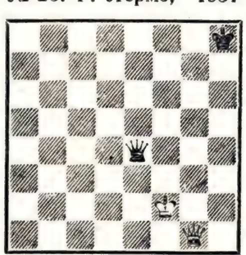
№ 24. В. Шпекман, 1976



Мат в 11 ходов

1. Kpe6. Теперь у черных две возможности (рокировка исключается, так как только что двигались король или ладья). При 1. . .Kpf8 мат дается быстро: 2. Фf4+ Kpg7 3. Фf7+ Kph6 4. Kpf6 Лf8 5. Ф : f8+ Kph5 6. Фb4! Kph6 7. Фh4×. Основной вариант возникает после **1. . . Лh7!** Белым предстоит сделать целую серию единственных ходов ферзем: **2. Фg5 Kpf8 3. Фd8+ Kpg7 4. Фe7+ Kpg8 5. Фe8+ Kpg7 6. Фf7+ Kph6 7. Фf6+ Kph5 8. Kpf5 Лf7**

№ 25. Р. Лермэ, 1937



Кооперативный мат в 3 хода

9. Ф : f7+ Крh4 10. Фb3! Крh5 11. Фh3×.

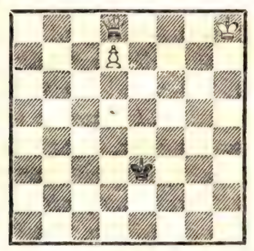
Ферзь против ферзя. Закончим рассмотрение квартетов с равным числом фигур «кооперативом» № 25. **1. Фh7! Крg3! 2. Крg7 Крf4+ 3. Крh6 Фg5×.**

Две белые фигуры

При таком преимуществе белых с этюдами дело плохо, но задач имеется очень много, и производить отбор было не так легко.

Ферзь и пешка. Пожалуй, самое распространенное сочетание в квартетах на шахматной доске.

№ 26. Я. Владимиров, 1978

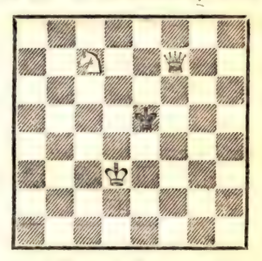


Мат в 4 хода

Четырехходовка № 26 иллюстрирует тему координации двух ферзей (второй скоро появится) на полях разного цвета. **1. Фg8!** Теперь возникает ряд вариантов: **1. . .Крd4 2. d8Ф+ Крс5 3. Фb3!** (2. . . Крс3 3. Фа2!); **1. . .Крd2 2. d8Ф+ Крс1 3. Фg2!; 1. . .Крf3 2. d8Ф Кре4 3. Фg4+** (2. . .Крf4 3. Фd4+) и т. д. Разумеется, четвертым ходом белые всюду дают мат.

Ферзь и конь. Трехходовки с таким материалом решаются весьма остроумно, № 27 — самая знаменитая из них.

№ 27. В. Шинкман, 1885



Мат в 3 хода

1. Ка8!! Парадоксальный первый ход производит сильное впечатление. **1. . .Крd6 2. Крd4 Крс6 3. Фd5×.**

Ферзь и слон. Классическое сочетание для трехходовых квартетов. Следующая задача, вместе с двумя другими квартетами, также изображающими букву «Г», была опубликована в День космонавтики — 12 апреля 1967 года. Этот «блок» посвящен Юрию Гагарину — первому человеку, покорившему космос.

№ 28. Э. Погосянц, 1967

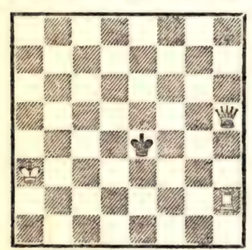


Мат в 3 хода

1. Фh3! Крg5 2. Фf3! Крg6 (2. . .Крh4 3. Сf6×) **3. Фg4×.**

Ферзь и ладья. Перевес белых слишком велик, но надо найти кратчайший путь к мату.

№ 29. В. Шинкман, 1885

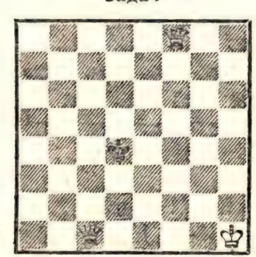


Мат в 4 хода

Посмотрите, как стягивается кольцо вокруг черного короля в № 29. **1. Фf7! Крd4 2. Фе6 Крс3** (2. . .Крс5 3. Лh4 Крb5 4. Лh5×) **3. Фd7! Крс4 4. Лс2×; 1. . .Крe5 2. Крb4** (этот же ход решает и в случае 1. . .Крd3 или Кре3) **2. . .Крd6** (на 2. . . Крd4 или Кре4 следует 3. Ле2 и 4. Фс4×) **3. Лh5 Крс6 4. Лh6×.**

Два ферзя. На обычной доске двум ферзям более чем достаточно четырех ходов, чтобы объявить мат черному королю. Можно предположить, что с увеличением размеров доски растет и число ходов, необходимых для матования. Однако, как ни странно, каковы бы ни были размеры доски, мат всегда ставится не позднее четвертого хода! Первым ходом один из белых ферзей дает шах по вертикали. В ответ на отступление черного короля на одну из соседних вертикалей другой ферзь (с помощью первого) зажимает его на двух вертикалях. При этом возникает примерно такая позиция, как № 30 (мы считаем сейчас, что обычная шахматная доска представляет собой как бы фрагмент доски произвольных размеров).

№ 30. Бесчисленное множество задач

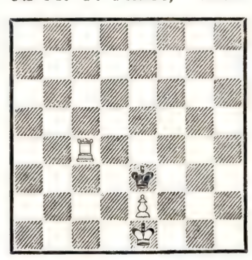


На любой доске два белых ферзя объявляют мат не позднее четвертого хода

Теперь на любое отступление короля следует соответствующий горизонтальный шах, например, 2. . .Креe4 3. Фс4+, или 2. . .Крd5 3. Фf5+, и мат следующим ходом: в первом случае 3. . .Кре3 (е5) 4. Фff4×, во втором — 3. . .Крd4 (d6) 4. Фсс5×. Черный король мог быть аналогично схвачен и по горизонталям. Очевидно, доска может иметь любые размеры и даже быть бесконечной; при этом начальное расположение белых ферзей и обоих королей несущественно (а в белом короле вообще нет необходимости).

Ладья и пешка. В № 31 оба короля проходят по кругу, но почетным он оказывается только для белого.

№ 31. Г. Гласс, 1903

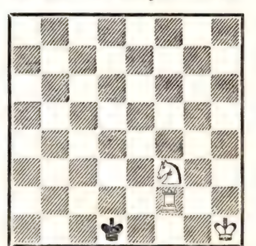


Мат в 4 хода

1. Крf1! Крd2 2. Крf2 Крd1 3. Кре3 Кре1 4. Лс1×.

Ладья и конь. В многоходовке № 32 без поддержки короля мат не поставить, поэтому белые должны подтянуть его к своему оппоненту.

№ 32. Х. Эберт, 1975

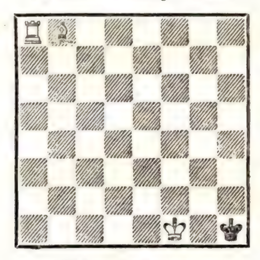


Мат в 6 ходов

1. Ла2! Крс1 2. Кd2 Крd1 3. Кb3! Кре1 4. Крg2 Крd1 5. Крf3 Кре1 6. Ла1×.

Ладья и слон. Мы выбрали задачу, в которой слон «лишняя» фигура — № 33.

№ 33. К. Лау, 1928

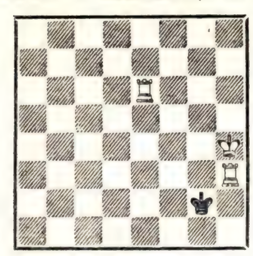


Мат в 3 хода

1. Сh2! Кр : h2 2. Ла3 Крh1 3. Лh3×.

Две ладьи. Чтобы добиться цели в № 34, белые должны поступиться одной ладьей.

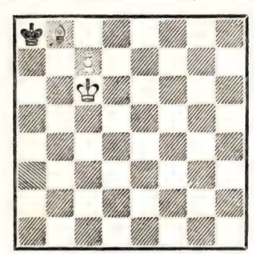
№ 34. В. Шинкман, 1877



Мат в 3 хода

1. Лh1!! Кр : h1 2. Крg3 Крg1 3. Лe1×; 1. . .Крf3 2. Лh2 Крf4 3. Лf2×; 1. . . Крf2 2. Крh3 Крf3 3. Лf1×.

№ 35. А. Макензи, 1891

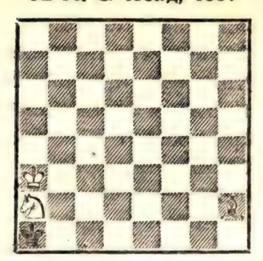


Мат в 3 хода

Слон и пешка. Решение № 35 несложно, но содержит сразу два задачных мотива — жертву и превращение пешки в слабую фигуру. **1. Сa7! Кр : a7 2. c8Л! Крa6 3. Лa8×.** Отметим еще одну любопытную деталь. Поскольку в исходной позиции очередь хода белых, то последними играли черные. Это мог быть лишь ход короля с a7 на a8. Значит, до этого черный король находился под шахом слона b8. Но сам слон не мог туда попасть, т. е. он только что появился в результате превращения. Итак, в этой скромной задаче происходят как бы два превращения сразу: одно (в слона) — в ее «прошлом» (ретроигре), другое (в ладью) — в ее «будущем» (само решение).

Слон и конь. Для того чтобы объявить мат слоном и конем, нужна, так сказать, специальная подготовка. Известны случаи, когда шахматист в турнирной партии не укладывался в заданное время (по кодексу на матование отводится 50 ходов). Забавно, что в 47-м чемпионате страны (высшая лига) международный мастер Аникаев ходов двадцать проверял в таком эндшпиле технику матования гроссмейстера Балашова, но когда его король медленно, но верно вынужден был направиться в угол того же цвета, что и слон (обязательное условие!), он прекратил сопротивление. Задача С. Лойда № 36 имеет определенный практический интерес (как, впрочем, и любая задача такого типа). Представьте себе, что вы легкомысленно играли этот эндшпиль и в данный момент уже израсходовали 45 ходов из пятидесяти положенных...

№ 36. С. Лойд, 1857

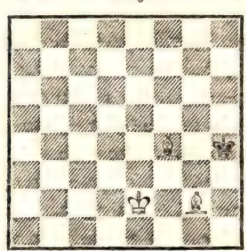


Мат в 5 ходов

1. Cd6 Kpb1 2. Kpb3 (первые два хода белых можно переставить) **2. . . Kpa1 3. Ca3! Kpb1 4. Kc3+ Kpa1 5. Cb2×.**

Два слона. Это сочетание фигур, как говорится, оставляет желать лучшего. Впрочем, хотя мат дается легко (даже начинающему шахматисту это задание под силу), найти кратчайший путь к цели не всегда просто — № 37.

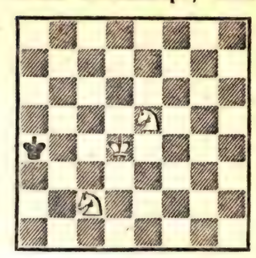
№ 37. В. Паули, 1919



Мат в 7 ходов

1. Cf3! Kph3 2. Kpf2 Kph4 3. Ce2 (начиная загонять короля в угол) **3. . . Kph3 4. Cg5 Kph2 5. Cf1! Kph1 6. Cg2+ Kph2 7. Cf4×.**

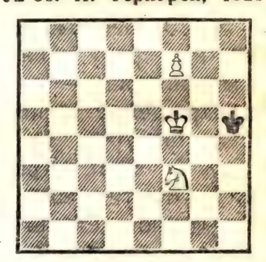
№ 38. Э. Альберт, 1964



Кооперативный мат в 4 хода

Два коня. Разумеется, мат возможен лишь в том случае, если черный король подыгрывает белым— № 38. **1. Kpb5! Kd7 2. Kpa4!** (черные топчутся на месте, но не мешают белому королю выполнить свою роль) **2. . .Kpc5 3. Kpb3 Kpb6 4. Kpa4 Kc5×.** Еще один «кооператив» с двумя конями, составленный при помощи ЭВМ, вы найдете во второй части книги.

№ 39. П. Тёрнгрен, 1928

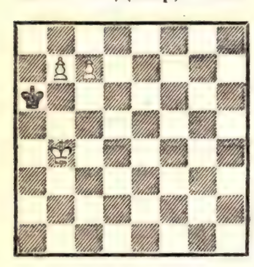


Мат в 3 хода

Конь и пешка. В № 39 решает **1. f8Л!** (**1. f8Ф** пат!) **1. . .Kph6 2. Лf7 Kph5 3. Лh7×.**

Две пешки. Задачи с двумя пешками, как правило, довольно интересны, так как в них всегда происходят необычные превращения. Парад квартетов мы заканчиваем позицией № 40, в которой фактически представлены сразу четыре задачи, объединенные формой близнецов. Одна из пешек всюду превращается в ферзя, а другая в четыре разные фигуры — ферзя, коня, слона и ладью!

№ 40. О. Делер, 1925



Мат в 2 хода

а) Диаграмма. **1. c8Ф** и **2. b8Ф×;**

б) Белого короля переставить на b3. В. Шпекман, 1964. Мат в 3 хода. **1. b8Ф Кра5 2. c8К! Кра6 3. Фb6×;**

в) Пешку b7 переставить на а7. Л. Куббель, 1940. Мат в 3 хода. **1. a8С!, 2. c8Ф** и **3. Фb7×.**

г) Пешка c7 на g7. Х. Штаудте, 1965. Мат в 3 хода. **1. b8Л! Кра7 2. g8Ф Кра6 3. Фа2×.**

Итак, перед вами предстали 40 квартетов на шахматной доске. Как мы видели, между некоторыми из них лежит целое столетие...

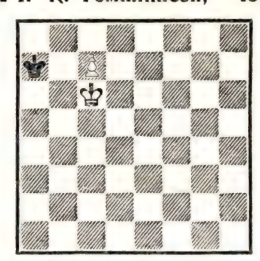
Страничка шестая

ТРИО И ДУЭТЫ

На предыдущей «страничке» мы убедились, что для составления интересной задачи или этюда вполне достаточно четырех фигур. А как обстоят дела с меньшим материалом? Можно ли придумать что-либо заслуживающее внимания с тремя или двумя фигурами на доске? Оказывается, и в таком шахматном микромире создано немало любопытных произведений самых разных жанров, правда, с преобладанием необычных и шуточных задач. На этой «страничке» мы познакомимся с рядом таких интересных экспонатов.

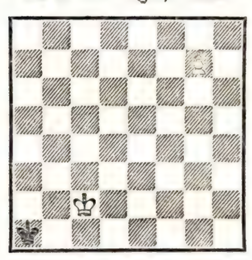
Если говорить о традиционных ортодоксальных задачах, то, очевидно, они могут получиться одним из трех способов: при одиноком короле черных предводителя белого войска сопровождает пешка, ладья или ферзь.

№ 1. К. Томплинсон, 1845



Мат в 2 хода

№ 2. Е. Кук, 1868

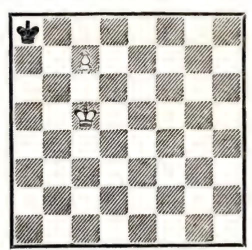


Мат в 2 хода

Старинные двухходовки № 1, 2 относятся к патовой теме — в обеих решает превращение пешки в ладью (но не в ферзя): в № 1—1. с8Л! в № 2—1. g8Л! и 2. Ла8×.

Более поздняя задача № 3 совершенствует № 1,

№ 3. Х. Мейер, 1910

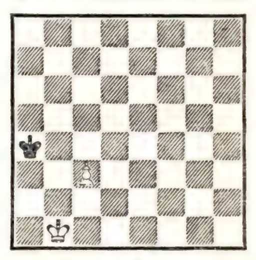


Мат в 3 хода

появление ладьи здесь задерживается на один ход— **1. Крс6! Кра7 2. с8Л! Кра6 3. Ла8×.**

Идее превращения пешки в ладью при столь незначительном материале можно придать шуточную форму — № 4.

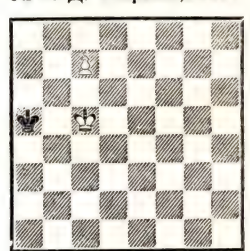
№ 4. Э. Погосянц, 1981



Мат в 3 хода

Хитрость заключается в том, что белые первым делом... складывают доску пополам! Теперь следует **1. Крс2! Кра3** (поля а5 и b5 остались на другой половине доски!) **2. с4Л!** (четвертая горизонталь стала последней) **2. . .Кра2 3. Ла4×.**

№ 5. Д. Хофман, 1971

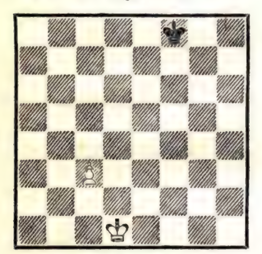


Мат в 3 хода

В № 5 вступление несколько грубовато — **1. с8Ф**, но зато дальний маневр новоявленного ферзя на следующем ходу единствен: **1. . .Кра4 2. Фh3! Кра5 3. Фа3×.**

Встречаются ли среди трио настоящие этюды? Разумеется, речь может идти только о материале «король с пешкой против короля». Обычно позиции такого типа относят к теоретическим, однако некоторые из них принято считать этюдами, как, например, № 6, 7.

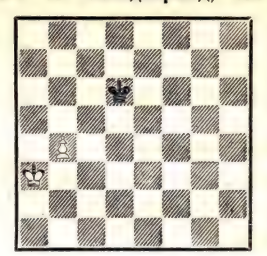
№ 6. И. Дртина, 1908



Выигрыш

№ 6. **1. Крс2! Кре7 2. Крb3!** (обходной маневр с целью занять оппозицию, к ничьей ведет 2. Крd3? Крd7 3. Крd4 Крd6!) **2. . .Крd6 3. Крb4 Крс6 4. Крс4** , и пешка проходит в ферзи. Любопытно, что при ее перестановке с с3 на b4 решающий маршрут короля удлиняется на один ход: 1. Крс2 Кре7 2. Крb3 Крd6 3.Кра4! Крс6 4. Кра5! и т. д.

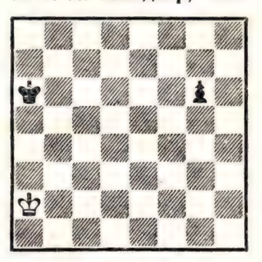
№ 7. А. Хильдебранд, 1954



Выигрыш

№ 7. **1. Кра4 Крс6 2. Кра5 Крb7 3. Крb5 Кра7 4. Крс6 Кра6 5. b5+ Кра7 6. Крс7 Кра8 7. Крb6 Крb8 8. Кра6! Кра8 9. b6 Крb8 10. b7 Крс7 11. Кра7** и **12. b8Ф.** Любопытно, что при симметричной ситуации на доске после семи ходов маневр белого короля на а6 единствен, к ничьей приводит симметричное 8. Крс6? Кра7 9. b6+ Кра8 10. Крс7 пат.

№ 8. А. Мандлер, 1969



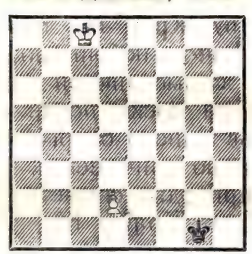
Ничья

В № 8 после переброски королей на другой фланг— **1. Крb2! Крb6 2. Крс2! Крс6 3. Крd2! Крd6 4. Кре2 Кре6 5. Крf2 Крf6 6. Крg2!**

черные теряют господство над полями соответствия. Конечно, решение совсем простое, но зато мы имеем уникальный пример, когда белые в этюде представлены одним королем.

Кооперативные трио могут оказаться увлекательнее позиций с обычным заданием, так как в них точная игра требуется не только от двух белых фигур, но и от черного короля.

№ 9. Дж. Бан, 1961

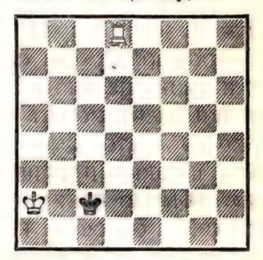


Ход белых. Кооперативный мат в 7 ходов

В № 9 пешка, разумеется, должна идти вперед, но она не спешит — **1. d3!** При таком малом материале эта популярная идея проигрыша темпа производит сильное впечатление. **1. . .Крf2 2. d4 Кре3 3. d5 Крd4 4. d6 Крc5 5. d7 Крb6** (при поспешном 1. d4 черный король сейчас не успел бы проскочить через поле b6, контролируемое появляющемся на доске ферзем) **6. d8Ф+ Кра7 7. Фа5×.**

Еще два трио с участием белой пешки мы рассмотрим чуть ниже, а сейчас на очереди ладья.

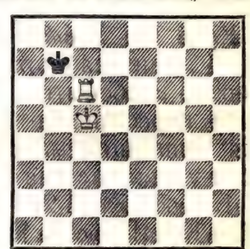
№ 10. Л. Цаглер, 1973



Мат в 12 ходов

Заматовать ладьей голого короля сумеет каждый, а вот чтобы сделать это кратчайшим путем — № 10, надо поломать голову. **1. Кра3! Крc3 2. Кра4 Крc4 3. Лd1! Крc5 4. Крb3 Крb5 5. Лc1 Кра5 6. Крc4 Крb6 7. Крb4 Кра6 8. Крc5 Крb7 9. Крb5 Кра7 10. Крc6 Кра8 11. Крc7 Кра7 12. Лa1 ×.** Интересно, смог бы решить эту задачу шахматный автомат испанца Кеведо, созданный специально для таких позиций (см. с. 127).

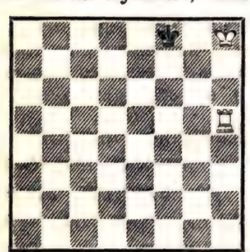
№ 11. Э. Погосянц, 1980



Мат в 2 хода

Если в № 4 доска складывалась пополам, то в задаче-шутке № 11 с доской проделывается еще более неожиданная манипуляция. Для того чтобы так быстро заматовать черного короля, надо предварительно... отпилить от доски последнюю горизонталь (или прикрыть ее, если доску жаль). Теперь королю деться некуда: **1. Крb5! Крa7 2. Лc7×.**

№ 12. М. Вукович, 1962



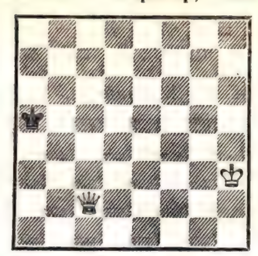
Кооперативный мат в 3 хода

Если бы в № 12 черный король сопротивлялся, не хватило бы и двенадцати ходов. Его помощь заметно ускоряет развязку: **1. Крe7!** (начинают черные) **1. . .Крg7 2. Крe8! Крf6 3. Крf8 Лh8×.**

Обычное матование ферзем одинокого короля слишком примитивное занятие, поэтому такое трио мы иллюстрируем «кооперативом» № 13.

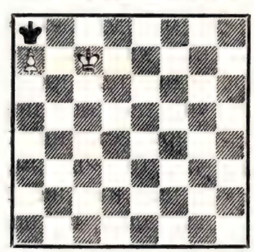
1. Крb4 Фh2! 2. Крc3 Крg2! (скрытая, в буквальном смысле, возможность пропустить черного короля к месту его гибели) **3. Крd2 Крf3+ 4. Крe1 Фe2×.**

№ 13. Р. Форстер, 1966



Кооперативный мат в 4 хода

№ 14. А. Гербстман, В. Слободенюк, 1976



Белые берут назад последний ход и дают мат в 1 ход

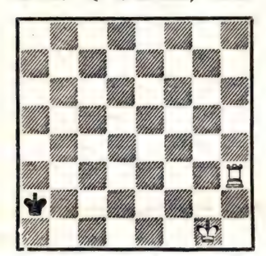
а) диаграмма;

б) короля с c7 переставить на c8.

Целая серия сверхминиатюр связана со взятием ходов назад. В задачах-близнецах № 14 возвращается ход b6 : a7, вместо чего следует 1. b7×, причем, как легко убедиться, в первом случае на a7 мог стоять только черный конь, а во втором — только черный слон. Заменяя в б) пешку a7 белым

конем, получаем третьего близнеца — вместо Kb5 : Ca7 решает 1. Kc7×.

№ 15. К. Фабель, 1949

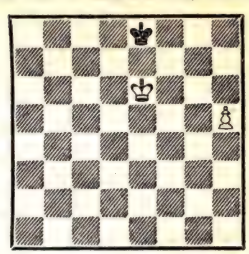


Белые берут назад последний ход и дают мат в 2 хода

В задаче-шутке № 15 попробуй догадайся, что последним ходом белых была... короткая рокировка. Самое удивительное, что в ней участвовал один король, переместившийся с e1 на g1. Дело в том, что белые играли партию с форой в две ладьи, а ладья на h3 — превращенная! Вместо короткой рокировки они теперь делают длинную, в результате чего их король попадает с e1 не на g1, а на c1 (ладья a1, как и h1, данная в фору, участвует в рокировке также чисто символически). После **1. 0—0—0!** черный король вынужден отступить в угол — **1. . .Кра1**, где и получает мат — **2. Ла3×.**

Задачу-шутку № 16 можно рассматривать как иллюстрацию к роману в стихах Пушкина «Евгений Онегин». Вспомним известную «партию» между Ленским и Ольгой:

№ 16. Э. Погосянц, 1980



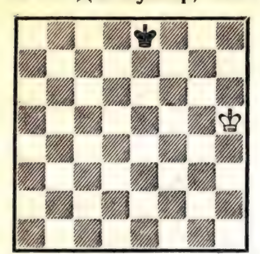
Белые берут назад последний ход и дают мат в 1 ход

«Уединясь от всех далеко,
Они над шахматной доской,
На стол облокотясь порой,
Сидят, задумавшись глубоко,
И Ленский пешкою ладью
Берет в рассеянья свою.»

Данная позиция как раз возникла после того, как рассеянный Ленский нарушил правила игры и взял пешкой g4 свою ладью на h5. Теперь он умоляет Ольгу простить его, берет назад ход g4 : Лh5 и объявляет ошеломленной девушке шах и мат **1. Лh5—h8×!**

Хотя задача эта и шуточная, но интересно, что она не допускает кривотолков. Например, предположение, что Ленский взял на h5 своего ферзя, а не ладью, приводит к тому, что Ольга тоже играла рассеянно — иначе не объяснить, почему черный король отправился под шах. Однако у Пушкина об этом ничего не сказано!

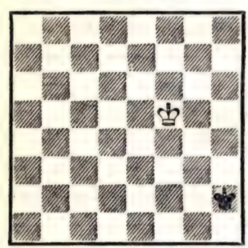
№ 17. Дж. Суньер, 1923



Белые и черные берут назад последний ход, затем черные делают ход и белые дают мат в 1 ход

Остроумное задание в № 17 настолько расширяет возможности сторон, что одних королей хватает без всяких шуток! Последним ходом белый король взял с g6 черную ладью на h5 (Крg6 : Лh5), которая в свою очередь только что побила с h8 белого ферзя на h5 (Лh8 : Фh5). В восстановленной позиции черные делают короткую рокировку **0—0!** и сразу получают мат — **1. Фh5—h7×**.

№ 18. Ф. Вайрд, 1910



Белые и черные берут назад последний ход, затем черные делают ход и белые дают мат в 1 ход

Итак, разыгран первый дуэт на шахматной доске! Очень похожа на него и другая задача с двумя королями — № 18.

И здесь последним ходом белый король взял черную ладью Крg4 : Лf5, которая перед этим побила белого ферзя — Лf1 : Фf5. Вместо этого черные играют **Лf1—h1** и получают мат — **1. Фf5—f2×**.

Забавные трио и дуэты разыгрываются в шахматных поддавках, где взятие обязательно (если имеется несколько возможностей, то выбор произволен), а выигрывает тот, кто первым отдаст все свои фигуры, включая короля (или запатует их).

№ 19. К. Фабель, 1955



Белые начинают и выигрывают

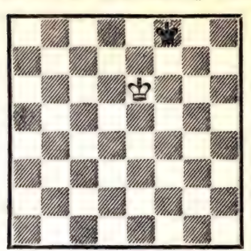
Задача № 19 показывает, что в поддавках наличие всего двух фигур (в данном случае пешек) более чем достаточно для придумывания тонких и оригинальных ситуаций.

1. а3! Знакомая идея проигрыша темпа, но... совсем в другом жанре! **1. . .h5 2. а4 h4 3. а5 h3 4. а6 h2 5. а7 h1Л!** Если черные ставят ферзя или слона, то после любого превращения белой пешки они будут вынуждены сразу съесть ее. На 5. . .h1К следует 6. а8Ф и 7. Фh1!, отдавая ферзя. Интересные варианты возникают при появлении черного короля — 5. . .h1Кр!? Теперь не годится 6. а8Ф или а8С из-за 6. . .Крg2!; ход 6. а8Кр приводит к ничьей (короли не смогут приблизиться друг к другу, и будут вечно блуждать по доске); на 6. а8К следует 6. . .Крg2 7. Кb6 Крf3 8. Кd7 Кре3 9. Кb6 Крf4 10. Кс8 Кре4 11. Ка7 Кре5, и конь «пойман» — следующим ходом он съедает короля. Решает 6. а8Л! Крg2 7. Ла4 Крf2 8. Лd4 Крg2 9. Ле4 Крh2 10. Лf4 Крh1 11. Лf3 Крg2 12. Лf2+ Кр : f2, и цель достигнута.

6. а8С! Белые ставят на доску еще более слабую фигуру. Сейчас на любое движение ладьи последует **7. Сh1!**, и игра в шахматные поддавки заканчивается в пользу белых.

Наш последний дуэт № 20 — из области юмора. Белые уже сделали

№ 20. Э. Погосянц, 1963



Мат в 1/2 хода

полхода — сняли с доски свою пешку h7, и теперь заканчивают ход, водружая на h8 своего ферзя! И, значит, полный ход белых — **1. h7—h8Ф×.**

Итак, мы разыграли на шахматной доске сорок квартетов и двадцать трио и дуэтов. Однако самые трудные шахматные головоломки, как ни странно, содержат всего одну фигуру — соло на шахматной доске! Это задачи, в которых фигуры путешествуют по всем полям доски. Немалая литература посвящена одной только задаче о ходе коня (обойти конем все поля доски, посетив каждое из них ровно один раз). Однако проблем «шахматной географии» мы не касаемся в книге. Ведь шахматы неисчерпаемы, а нельзя объять необъятное!

Нам осталось еще выяснить ситуацию с пустой доской. Неужели и тогда, когда все фигуры исчезают с доски, на ней могут

происходить какие-либо события, заслуживающие внимания? Прямо скажем, многоходовую задачу придумать на пустой доске не очень легко. Впрочем, чего только не случается в шахматах...

Странная история произошла несколько лет назад с одним из авторов книги. Ею мы и закончим «страничку».

В 1977 году, как известно, исполнилось полвека со дня проведения легендарного сеанса одновременной игры Остапа Бендера. Помните:

22 июня 1927 г.
В помещении клуба
«Картонажник»
состоится лекция на тему:
«Плодотворная дебютная идея»
и сеанс одновременной игры
в шахматы на 160 досках
гроссмейстера
(старший мастер) *О. Бендера.*
Все приходят
со своими досками.
Плата за игру — 50 коп.
Плата за вход — 20 коп.
Начало ровно в 6 час. вечера.

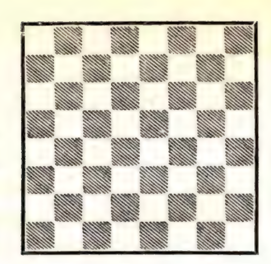
Администрация
К. Михельсон.

На вечере в Центральном шахматном клубе, посвященном юбилею, присутствовал другой «великий» человек — любимец «Литературной газеты», автор романа века «Бурный поток», писатель Евгений Сазонов. Благодаря этой счастливой случайности сбылась моя многолетняя мечта встретиться с гроссмейстером пера. И хотя встреча со знаменитым ферзелюбом и пешкоедом состоялась не за чашкой кофе, а за шахматной доской, осадок от нее остался приятный.

Отечественная литература не простила бы мне победы над кумиром, поэтому я и не помышлял о ней. Не рассчитывал я и на ничью. Гроссмейстер пера должен был победить рядового шахматного мастера, и он с блеском сделал это.

Уже с первых ходов я почувствовал на себе прославленный сазоновский напор, фантастическую уверенность и непередаваемое изящество стиля. Порой мне казалось, что передо мной сидит сам Фишер в свои лучшие годы.

Я играл черными, и на доске творилось что-то невообразимое, какой-то бурный поток. Партия стремительно приближалась к апогею. Когда писатель передвинул своими музыкальными пальцами очередную фигуру, мой король неожиданно упал на пол. Достав его из-под стола, я взглянул на доску. Моим глазам предстала удивительная картина:



Доска была абсолютно пуста!

— Убедились? — спросил писатель.

Я ошеломленно кивнул. Под гром рукоплесканий Сазонов покинул помещение.

Страничка седьмая

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПРОШЛОЕ

Речь идет не о происхождении шахмат или истории шахматных соревнований, а об одном необычном жанре шахматной композиции, в котором для решения задач приходится «путешествовать в прошлое», т. е. выяснять, каким образом та или иная позиция получилась из исходного расположения шахматных фигур. Необходимое исследование позиций называется ретроанализом, а сами композиции, требующие такого анализа, ретрозадачами.

В. Корольков, 1957



Мат в 1 ход

Представьте себе, что эта позиция поступила к вам на присуждение, причем партнеры по рассеянности забыли указать, чей здесь ход. Кто же матует: белые — К : c7× или черные — К : c2×?

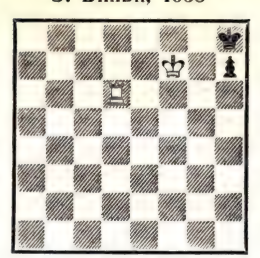
Обращали ли вы внимание на такую особенность шахматной партии? Пусть, скажем, сыграно 1. e2—e4 e7—e5. Каждая из сторон сделала по нечетному числу ходов (по одному). После 2. Kg1—f3 у белых четное число ходов («чёт»), у черных нечетное («нечет»), а после ответа 2. . .Kb8—c6 чет и у белых, и у черных... Закон ясен: при совпадении четности (одинаковое число сделанных ходов) — ход белых, при несовпадении — ход черных.

С этой математической точки зрения и подойдем к анализу рассматриваемой позиции. Белая ладья

на g1 — явный нечет (1, 3, 5 ходов и т. д.), король на e1—чет (0, 2, 4 и т. д.). Хотя в распоряжении белой ладьи b1 было три поля, но и она могла сделать только нечетное число ходов (1, 3, 5 и т. д.). Белые кони в начальной позиции стоят на полях разного цвета, причем каждым ходом конь меняет цвет своего поля. Это означает, что при расположении коней на полях разного цвета ими в общей сложности сделано четное число ходов, а при расположении на полях одинакового цвета — нечетное. В нашем случае оба белых коня стоят на белых полях, и мы получаем нечет. Белые пешки сделали один ход a2—a3 — нечет. Белые слоны и ферзь (он был взят на d1) не двигались с места, ноль ходов — чет. В сумме получаем: нечет (Лg1)+ нечет (Лb1)+ чет (Крe1)+ нечет (Кd1 и Кd5)+ нечет (пешки)+ чет (слоны и ферзь)=чет ходов белых. Проделав аналогичный математический расчет для черных, мы получим нечет для черных фигур. Итак, четности не совпали. Значит, сейчас ход черных и победа за ними — **К : c2×!**

В этом квартете уже не нужно гадать, кто дает мат — ясно, что его объявляют белые, причем очень просто: 1. Лd8×. Однако, как ни странно, это только ложный след! В самом деле, если сейчас ход белых, то перед этим ходили черные. Но как? Крg7—h8 или Крg8—h8? Но короли не могли стоять рядом. Крh7—h8? Но поле h7 занято пешкой, которая вообще не двигалась. Итак, мы не можем указать никакого последнего хода черных. Такая ситуация называется ретропатом. Значит, очередь хода за черными, и решение таково: **0. . .h5 1. Лh6×** или **0. . .h6 1. Л: h6×.**

Э. Виньи, 1938



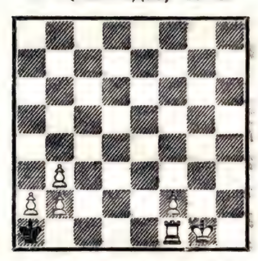
Мат в 1 ход

Эту несложную позицию можно рассматривать как элементарное введение в жанр ретрозадач. Впрочем, с подобными задачами, хотя и более громоздкими (но зато изобразительными!), мы уже встречались на первой «страничке» книги.

Заглянем в последнее издание «Шахматного ко-

декса СССР»: «Начальная позиция этюда или задачи должна быть легальной, т. е. должна существовать доказательная партия — серия формально возможных ходов, при помощи которых можно прийти к данной позиции из исходного положения шахматной партии...» (Правила шахматной композиции, статья 8).

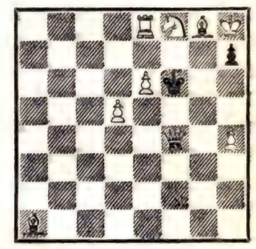
Г. Какабадзе, 1976



Какой последний ход?

Как смогли белые дать шах черному королю ладьей на f1? Ведь мешают «эполеты» — пешка f2 и Крg1. Единственная возможность 0—0+. Предыдущим ходом черный король встал на поле a1. Но каким образом? Крb1—a1? Но тогда белые оказываются в ретропате. Ведь рокировка возможна, если король и ладья не двигались, значит, предыдущий ход белых был c2 : b3. Но в этом случае положение черного короля на b1 нелегально — он не мог пройти в угол доски, не потеснив своего белого коллегу. Итак, король попал на a1 со взятием, причем снять с доски он мог только белого коня, которым белые и ходили накануне — **0. Кc2—a1! Крb1 : a1 1. 0—0+.**

Н. Плаксин, 1980

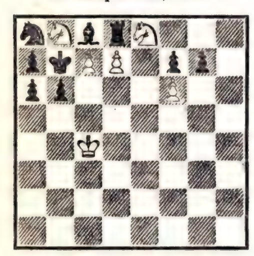


3 последних хода?

Эта позиция принадлежит одному из крупнейших советских специалистов ретроанализа Н. Плаксину. Дать двойной шах ферзем и слоном белые могли только ходом f5 : e6 ++(на проходе). Значит, предыдущий ход черных был e7—e5! Ведь взятие пешки на проходе возможно лишь в случае ее предыдущего движения на два поля вперед. Но как перед этим белые объявили шах слоном a1 из угла? Только ходом d4—d5+. До этого черные пошли королем — Крf7—f6 (поля e5, g5, e6 и g6 ему недоступны из-за невозможных двойных шахов). Теперь

возникает вопрос, как белые дали шах белопольным слоном. Это могло произойти только в результате превращения — g7—g8С+. Только так. Предыдущий ход черных мог быть Крf6—f7 или Крf6 : f7, и позиция «развязана». Все это можно компактно записать в виде так называемой ретронотации: **1. f5 : e6++ e7—e5 2. d4—d5+ Крf7—f6 3. g7—g8С+ Крf6—f7.** Нумерация ходов, как видите, обратна обычной.

Е. Харичев, 1974

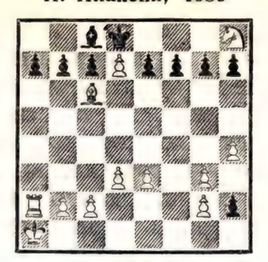


Мат в 3 хода

Последние ходы (в ретронотации): 1. Крс6—b7 b7—b8К+ 2. Крd6—c6 e7—e8К+ и т. д. Решение: **1. cdК+ Кр : b8 2. Кс6+ Крb7 3. d8К×.** Четыре превращения в коней! Два в прошлом — в ретроигре, и два в будущем — в решении.

Снова вопрос, кто кого — К : f7× или h1Ф×? Предположим, что матуют белые. Тогда предыдущий

Н. Плаксин, 1980



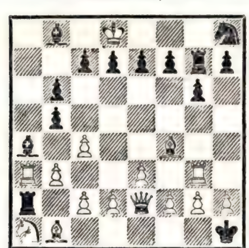
Мат в 1 ход

ход черных был или Кре8—d8 или h3—h2. В первом случае белые только что шаховали e6 : d7+ (но не d6—d7+, черный король оказался бы под шахом при ходе белых). Значит, белая пешка прошла на d7 маршрутом a2 : b3 : c4 : d5 : e6 : d7), взяв на своем пути пять черных фигур. Но возможно ли это? Без математики тут не обойтись. Проверим баланс черных фигур. Десять фигур стоят на диаграмме, шесть взяты белыми пешками — с a2 до d7 и еще f2 : g3, черный чернопольный слон погиб на f8. Итого 10+6+1=17. . . Баланс не сходится! В начале партии у каждой стороны имеется в наличии только 16 боевых единиц. Итак, ретробухгалтерия отвергает возможность хода Кре8—d8.

Но почему последний ход черных не мог быть h3—h2? Ведь баланс белых фигур сходится: 12 (на

диаграмме) + 4 (взято пешкой d7 : e6 : f5 : g4 : h3) = 16. А какие именно белые фигуры взяла черная пешка? Разумеется, те, которые отсутствуют на доске — ферзя, ладью, коня и слона. Однако слоны от природы разноцветны, и чернопольный слон белых не мог быть взят на белопольной диагонали d7—h3. Эффект цветности! Итак, матуют черные. Как видите, для решения ретрозадач приходится порой уподобляться математикам, восстанавливающим стертые вычисления по нескольким цифрам.

Н. Плаксин, 1971



Мат в 3 хода

А почему мат не в два хода? Дело в том, что после 1. Фf1+ черные, вместо как будто единственного 1. . .Кр : h2, что ведет к немедленной гибели — 2. Лh3×, неожиданно могут потребовать ничью!

Еще раз заглянем в «Шахматный кодекс СССР»: «Партия заканчивается вничью... когда играющий до совершения хода доказывает, что обеими сторонами сделано по меньшей мере 50 ходов, в течение которых ни одна фигура не была взята и ни одна пешка не сделала хода».

Предлагаем вам самим совершить увлекательное путешествие в прошлое этой позиции. Сначала нужно определить, как исчезли с доски все недостающие фигуры и доказать, что последним пешечным ходом было продвижение b2—b3. Далее предстоит установить, как черному королю удалось разминуться с белой ладьей на первой горизонтали. Выяснение этого вопроса позволяет сделать следующее «открытие»: после хода пешкой «b» и до настоящего момента прошло не меньше 50 ходов, в течение которых на доске не было произведено ни одного взятия, и ни одна пешка больше не сдвинулась с места. Таким образом, солидное 1. Фf1+ приводит только к ничьей. Решает же **1. Лg3 : g6!!** Этот парадоксальный удар препятствует применению «правила 50 ходов» (при других взятиях шах ладьей на g8 затягивает игру). **1. . .Лg8+ 2. Л : g8 и 3. Фf1×.**

Не утомило ли вас путешествие в прошлое? Сделаем остановку и отдохнем за решением остроумной задачи-шутки.



Добавить слона и дать мат в 1 ход

Что может быть проще? Добавим белого слона на d7 и объявим мат — 1. Ле8×. Однако в этом случае у черных нет никакого предыдущего хода. Действительно, королю неоткуда занять поле f8, а если предположить, что ходили пешки: с7—с6 или с7 : d6, то никак не объяснить прорыв белого короля на последнюю горизонталь. При добавлении белого слона на любое другое поле доски просто нет мата. Единственная возможность выполнить задание — добавить черного слона на f6, и **1. . .g7—g6×!** Мат получает белый король!

Страничка восьмая

В МИРЕ ГОЛОВОЛОМОК

В конце шестой «странички» мы уже говорили о том, что самые трудные задачи на шахматной доске — соло, т. е. головоломки, в которых одна-единственная фигура путешествует по всей доске. Необычные задачи и головоломки встречаются в разных уголках нашего калейдоскопа (в частности, о тех из них, с которыми справилась ЭВМ, рассказывается во второй части книги). Однако «головоломный» жанр заслуживает, на наш взгляд, специальной «странички». Известно множество видов математических задач и головоломок на шахматной доске — о маршрутах фигур, их силе, расстановках и перестановках, о разрезании доски и покрытии ее полей костями домино, математические игры и задачи с участием необычных фигур и с необычными правилами и т. д. Поскольку охватить все разновидности головоломок невозможно — для этого пришлось бы заполнить ими весь «калейдоскоп», мы решили рассказать о головоломках, принадлежащих величайшему мастеру этого жанра С. Лойду.

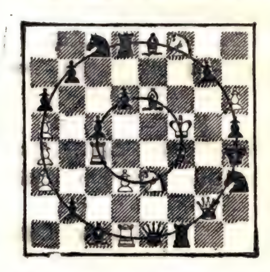
Эпиграфом к данной «страничке» можно было бы

взять следующие слова из рассказа О. Генри: «Без провожатого вы обречены блуждать в них, как потерянная душа в головоломке Сэма Лойда». (Сб. «Голос большого города», 1908 г.)

Сэм Лойд! Имя, известное от новичков до гроссмейстеров. Знаменитый автор шахматных композиций всех жанров, идеи которого до сих пор питают творчество составителей задач, был и величайшим мастером головоломок, математических задач, игр. Хотя лучшие произведения Лойда созданы в прошлом веке, они до сих пор не утратили своей популярности. А игра «Пятнадцать», несомненно знакомая вам, принесла Лойду мировую славу.

До 17 лет юный Сэм посещал общеобразовательную школу, и если бы он поступил в колледж, из него наверняка бы вышел талантливый математик или инженер. Однако, несмотря на любовь к математике страсть к шахматам оказалась сильнее. Он не стал поступать в колледж, а все время отдавал шахматам. Первую задачу Лойда опубликовала (125 лет назад) одна нью-йоркская газета, когда автору было всего 14 лет. В 16 лет Лойд уже редактировал отдел в «Шахматном ежемесячнике», а в семидесятые годы прошлого столетия вел еженедельную шахматную страничку в журнале «Сайентифик американ». Обычно его статья открывалась какой-нибудь изобразительной задачей.

«Колесо в колесе»

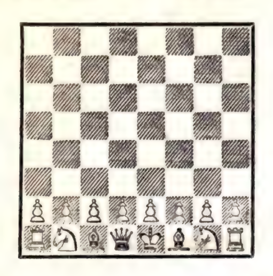


а) белые начинают и дают мат в 2 хода;
б) черные начинают и дают мат в 2 хода;
в) белые начинают и заставляют черных дать мат в 2 хода;
г) черные начинают и заставляют белых дать мат в 2 хода

Вот как «раскручиваются» колеса: а) 1. Ф : h3+ Кр : h3 2. Крg5×; б) 1. Кe7+ Крe4 2. Л : f4×; в) 1. Фg3+ Ф : g3 2. Кg6+ Ф : g6×; г) 1. Кe7+ Крe4 2. Кg5+ Ф : g5×.

С двумя «кошками» Лойда мы уже познакомились в самом начале книги. Наряду с изобразительными нередки были у Лойда и так называемые условные задачи — подчас с усло-

вием весьма экстравагантным, но всегда остроумные и изящные по форме.

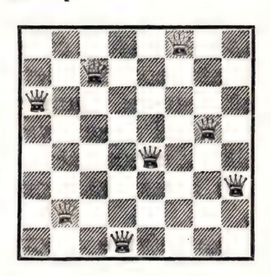


У белых на доске полный набор фигур, у черных, как вы видите, пока ни одной. Требуется поставить их короля так, чтобы ему можно было объявить мат в 3 хода.

Единственное поле, на котором король может так быстро получить мат — h4. Вот как это происходит: **1. d4! Крh5 2. Фd3! Крh4 (g4) 3. Фh3×; или 1. . . Крg4 2. e4+ Крh4 3. g3×.**

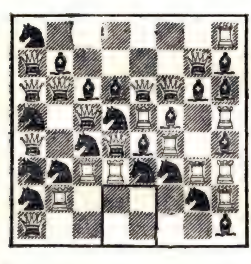
Многие лойдовские «орешки», порой лукаво закамуфлированные бытовым, историческим или причудливым фантастическим обрамлением, имеют отношение к шахматной доске и фигурам. Вот, например, миниатюра «вороны на поле». Пусть центры клеток шахматной доски изображают 64 снопа пшеницы (опусы Лойда обычно сопровождались добродушно шаржированными иллюстрациями). Головоломка состоит в том, чтобы посадить на эти точки восемь ворон, причем никакие две вороны не должны находиться в одном ряду или на одной диагонали. Кроме того, требуется, чтобы сторож с ружьем, обходя поле, не мог попасть одним выстрелом в трех из них, расположенных на одной прямой.

Очевидно, на шахматный язык эта задача переводится так: расставить на доске восемь ферзей, чтобы они не угрожали друг другу, и никакие три из них не стояли на одной прямой, проведенной через центры полей (имеются в виду не только вертикали, горизонтали и диагонали доски, но и прямые с другими углами наклона). Единственная правильная расстановка, не считая поворотов и зеркальных отражений доски, изображена на диаграмме.



В другой головоломке требуется расставить на доске (у Лойда — посадить деревья в саду) 10 ферзей, 10 ладей, 10 слонов и 10

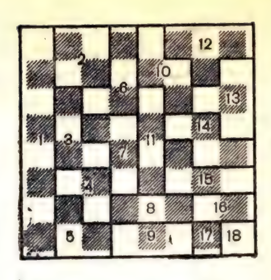
коней (соответственно — персики, груши, абрикосы и сливы) таким образом, чтобы каждый род фигур образовывал пять прямых рядов по четыре фигуры в каждом. При этом нельзя занимать поля d1, d2, e2, e1 (дом садовника). Вот решение этой удивительно трудной головоломки (обратите внимание на его симметрию).



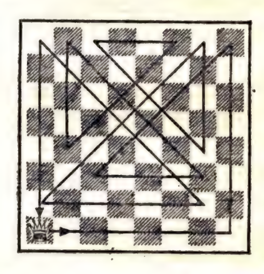
В задачах на разрезание доски изобретательность Лойда поразительна. Как разрезать шахматную доску на максимальное число частей, отличающихся друг от друга либо формой, либо цветом соответствующих полей? Переворачивать части запрещается. Искомый максимум равен 18. Предлагаем вам один из возможных разрезов.

Позднее было придумано множество головоломок на разрезание доски, но именно Лойд явился пионером задач такого типа.

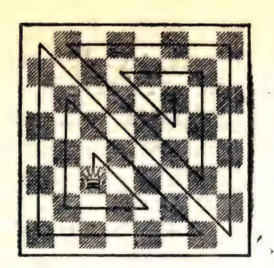
Одной из любимых шахматных фигур Лойда был



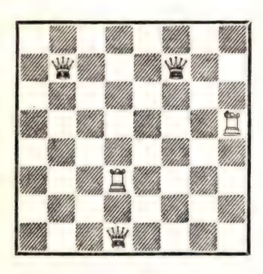
ферзь. Лойд создал великолепную гамму задач с участием сильнейшей шахматной фигуры. Ферзь стоит на поле a1. Найти наименьшее число ходов, за которое он может пройти по всем полям доски и вернуться на исходное поле. Искомое число ходов равно 14. Всего существует три принципиально различных маршрута; вот один из них.



Пусть теперь ферзь стоит на поле c3 и за 15 ходов ему надо обойти всю доску так, чтобы закончить путь на f6, не проходя при этом ни через одно из полей дважды. Искомое путешествие ферзя представлено на следующей диаграмме.

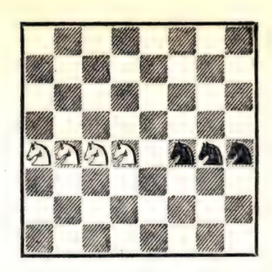


Известно, что пять ферзей можно так расставить на доске, что все ее поля будут находиться под обстрелом. Лойд сумел заменить двух из этих ферзей ладьями.



В следующей позиции белых коней нужно переставить на вертикали e, f, g и h, а черных — на вертикали a, b и c. При этом очередность ходов может не соблюдаться, но кони не должны отступать (белые — влево, черные — вправо), и, кроме того, на каждой вертикали одновременно не может находиться более одного коня.

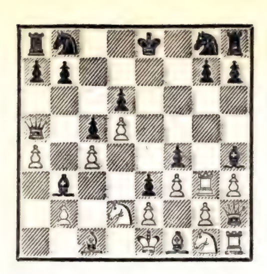
Эту задачу, названную «Переход через Дунай», Лойд считал одной из своих самых трудных головоломок. Он писал, что многие его друзья долго, но безуспешно ломали голову над тем, как перейти через Дунай (вертикаль «е»). Так как безразлично, на какую именно половину доски, верхнюю или нижнюю, ставить коней, то в решении достаточно указать лишь вертикали. Приведем самое быстрое форсирование реки в 19 ходов: **de, fd, gf, eg, ce, bc, db, fd, hf, gh, eg, ce, ac, ba, db, fd, ef, ce, dc.**



За какое минимальное число ходов из начального положения (без размена фигур) получается патовая позиция?

1. d4 d6 2. Фd2 e5 3. a4 e4 4. Фf4 f5 5. h3 Ce7 6. Фh2 Ce6 7. Лa3 c5 8. Лg3 Фa5 9. Кd2 Ch4 10. f3 Cb3 11. d5 e3 12. c4 f4 — белым пат! (С рекордным патом сразу двум королям мы уже встречались на третьей «страничке».)

К этому положению пришла партия, якобы игранная Лойдом во сне. В журнале Эм. Ласкера эта шуточная партия была опубликована с коммен-

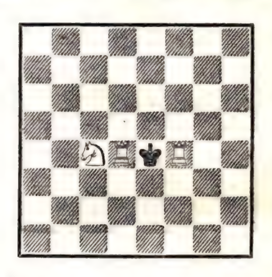


тариями, представляющими собой пародию на распространенный тип «глубокомысленных» примечаний.

Партия автоматически заканчивается ничьей, не только в случае пата, но также при вечном шахе и голых королях. Здесь рекорды Лойда равны соответственно трем ходам и семнадцати:

а) **1. f4 e5 2. Крf2 Фf6 3. Крg3 Ф : f4+** с вечным шахом, **4. Крh3 Фf5+ 5. Крg3 Фf4+** и т. д.; б) **1. e4 d5 2. ed Ф : d5 3. Фh5 Ф : a2 4. Ф : h7 Ф : b1 5. Ф : g7 Л : h2 6. Л : a7 Л : g2 7. Л : b7 Л : g1 8. Л : c7 Ф : b2 9. Л : c8+ Крd7 10. Л : b8 Л : b8 11. С : b2 Л : b2 12. Л : g1 Л : c2 13. Ф : f7 Л : d2 14. Ф : e7+ Кр : e7 15. Л : g8 Л : f2 16. Л : f8 Л : f1+ 17. Кр : f1 Кр : f8,** и битва закончилась полным опустошением доски.

В одном из шахматных отделов Лойд однажды объявил, что он нашел способ, с помощью которого конь и две ладьи могут поставить мат одинокому королю в центре доски. Читатели поначалу пришли в ярость, а затем весьма позабавились, когда Лойд сообщил свое решение.



Если у вас есть чувство юмора, в чем мы нисколько не сомневаемся, то разгадка этой задачи-шутки наверняка вызовет у вас улыбку.

Страничка девятая
ДВЕ РЕШАЮЩИЕ ПАРТИИ

Решающие шахматные партии, партии, от которых зависит судьба крупного международного турнира, а иногда и судьба шахматиста, партии, которые определяют победителей очередного этапа борьбы за первенство мира, а то и владельца шахматной короны, всегда вызывают особый, исключительный интерес у многочисленных любителей древней игры.

В решающей партии, где «ставка больше чем жизнь», победа часто определяется не только талантом гроссмейстера. Характер, воля, умение собраться в критический момент борьбы — эти качества играют не меньшую роль, чем шахматное мастерство.

Шахматной истории известно немало примеров, когда поражение в решающей партии оказывало на шахматиста такое воздействие, что уже никогда больше он не поднимался на вершины, которые однажды сумел покорить. Однако настоящего бойца поражение в решающей партии, несмотря на весь драматизм ситуации, сломить не может. Способность большого мастера избавиться от навязчивой мысли, что его многолетние усилия были погублены одним поспешным ходом, умение сбросить с себя тяжесть разочарования, вызывает огромное уважение и восхищение его личностью.

Любители шахмат хорошо помнят досадные поражения Бориса Спасского в двух его решающих партиях в последних турах чемпионатов СССР — в 1958 году от М. Таля и в 1961 от Л. Штейна. Каждый раз поражения закрывали перед талантливым гроссмейстером двери в межзональный турнир и, значит, откладывали, по меньшей мере на три года, мечту о борьбе за мировое первенство. Но эти поражения, по мнению самого Спасского, только закалили его, подготовили к новым большим сражениям. Победив в 1969 г. Тиграна Петросяна, Борис Спасский стал десятым чемпионом мира по шахматам.

Одной из самых известных решающих партий является заключительный, десятый поединок матча на первенство мира между Эм. Ласкером и К. Шлехтером, проходившего в Вене и Берлине в 1910 г. Имя великого Ласкера известно каждому. О выдающемся австрийском гроссмейстере Шлехтере сейчас знают понаслышке даже иные шахматные мастера. А ведь, если бы Шлехтер выиграл эту партию у Ласкера (а он был очень близок к цели), он становился чемпионом мира и попадал в один ряд с такими гигантами, как Стейниц, Ласкер, Капабланка, Алехин (эту партию читатель найдет на десятой «страничке»).

Три исторические решающие партии принадлежат гроссмейстеру Давиду Бронштейну. Одна из них была сыграна в первом турнире претендентов, состо-

явшемся в 1950 г. в Будапеште. Перед последним туром советский гроссмейстер И. Болеславский опережал Д. Бронштейна на пол-очка. Болеславский был уверен, что его молодой конкурент не сумеет, что называется, по заказу, победить опытнейшего П. Кереса, и в последнем туре быстро согласился на ничью со шведским гроссмейстером Г. Штальбергом. Вскоре ему пришлось пожалеть об этой поспешности. Бронштейн совершил спортивный подвиг — он в блестящем стиле обыграл опасного соперника и догнал Болеславского. Следующая решающая партия была сыграна им в матче, назначенном для определения соперника чемпиона мира Михаила Ботвинника. Двенадцать положенных партий между Бронштейном и Болеславским не дали победителя, и вопрос опять остался открытым. Были назначены две дополнительные встречи. Первая из них закончилась вничью. В решающем поединке Бронштейн вновь проявил свой незаурядный характер, выиграл ее и добился права играть с Ботвинником. В этом матче на первенство мира была сыграна третья решающая партия Бронштейна. До конца марафона оставались две встречи. Ботвинник, проигрывающий одно очко, последний раз играл белыми, и достаточно было Бронштейну устоять в 23-м поединке, он почти наверняка становился вторым советским чемпионом мира. Однако воля Ботвинника оказалась еще сильнее. В жестокой борьбе нервов он сумел вырвать победу в этой решающей схватке. Короткая ничья в заключительной, 24-й партии матча позволила ему сохранить звание чемпиона мира...

Разумеется, рассказ о решающих шахматных поединках заслуживает отдельной книги, и, может быть, она когда-нибудь будет написана. На нашей «страничке» мы предлагаем вам ознакомиться с двумя решающими партиями, участниками которых являются авторы данной книги. Правда, в первой партии Лутиков — Тайманов один из авторов участвовал лишь в качестве... секунданта гроссмейстера Марка Тайманова. Если включение в книгу решающего поединка матча на первенство мира в Багио не требует пояснений, то первая партия может показаться выбранной случайно. Однако это не совсем так. Партия была сыграна в заключительном туре

зонального чемпионата СССР, проходившего в Москве в 1969 году. Победа в ней вывела гроссмейстера Тайманова в межзональный турнир, а оттуда «по инерции» — в матчи претендентов. Четвертьфинальный матч Р. Фишер — М. Тайманов стал историческим. Одержав победу с уникальным счетом 6 : 0, американский гроссмейстер начал стремительное наступление в борьбе за мировую корону. С тем же загадочным счетом был повержен и датчанин Бент Ларсен. Затем от руки Фишера пал экс-чемпион мира Тигран Петросян. Выиграв в 1972 году матч у Бориса Спасского, Роберт Фишер стал 11-м в истории шахматным королем. Спустя три года он отказался защищать свой титул в матче с Анатолием Карповым и советский гроссмейстер был объявлен 12-м чемпионом мира. Выиграв еще через три года матч у В. Корчного, А. Карпов сохранил свое звание. Как видите, все события, происходящие в шахматном мире, так или иначе связаны между собой!

«Ход» секунданта:

Последний тур XXXVII чемпионата СССР, 1969

Лутиков — Тайманов

Сицилианская защита

Зал содрогался и гудел. Арбитр тщетно призывал к тишине. Сердца поклонников гроссмейстера Тайманова испытывали повышенную нагрузку. Один из его самых преданных друзей, писатель Леонид Зорин, не пропустивший на чемпионате ни одного вечера, после партии признался: «Не знаю, как я остался жив».

Разумеется, перед началом тура учитывалась турнирная ситуация. В межзональный турнир выходило четверо шахматистов, причем гроссмейстеры Л. Полугаевский, В. Смыслов и Е. Геллер уже забронировали три вакантных места. Оставалось одно, на которое претендовали М. Тайманов и Л. Штейн, набравшие равное число очков. Наиболее вероятным исходом встречи Полугаевский — Штейн представлялась ничья. Перспектива матча с Леонидом Штейном не вызывала особого

восторга, и поэтому решено было приложить все усилия, чтобы его избежать. Для этой цели лучше всего подходила острейшая система Паульсена, любимое оружие моего «подопечного» в сицилианской защите. Как и ожидалось, первым ходом Лутиков продвинул пешку «е» на два поля вперед. Решающая партия началась.

1. e2—e4 c7—c5 2. Кg1—f3 Кb8—c6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Кf3 : d4 e7—e6 5. Кb1—c3 Фd8—c7 6. Сc1—e3 a7—a6 7. Сf1—d3 b7—b5.

Итак, все шло по плану — на доске разыграна система Паульсена. Однако в этот момент, как сейчас помню, гроссмейстер Бронштейн сказал своим соседям по ложе прессы: «Лутиков большой знаток этого варианта, он одержал в нем много красивых побед». Не могу сказать, что эти слова сильно ободрили меня, и тем более Зорина. Утешало лишь то обстоятельство, что Тайманов в этом начале тоже выиграл немало эффектных поединков. Вместо продвижения пешки «b» чаще встречается ход 7. . .Кf6. Однако так с Лутиковым играли не раз; нам, в частности, была известна его партия с Талем, продолжавшаяся 7. . .Кf6 8. Фd2 и т. д. Поэтому Тайманов предпочитает более редкое продолжение.

8. Кd4 : c6 Фc7 : c6 9. Сe3—d4.

Идея этого хода — несколько задержать развитие королевского фланга. Подобным образом (при слоне на e2) однажды с Таймановым играл Бронштейн. Тогда черные умудрились зевнуть пешку: 9. . .f6 10. 0—0 Сc5 11. С : b5! ab 12. Фh5+. На этот раз они были начеку.

9. . .Сc8—b7 10. Фd1—e2 Кg8—e7.

Гибкий ход, у коня в дальнейшем будет выбор между полями c6 и g6. В случае 10. . .Кf6 11. С : f6 gf надо считаться с прыжком белого коня на d5.

11. f2—f4.

Первый из серии ходов, накладывающих на белых особые обязательства. Впрочем, на 11. 0—0—0 неплохо 11. . .b4, а на 11. 0—0—11. . .Кf5!

11. . .b5—b4 12. Кc3—b1.

По-видимому, 12. Кd1 оставляло белым больше возможностей.

12. . .Кe7—g6 13. Фe2—f2.

Казалось бы, чего еще требовать от одного хода — ферзь защищает пешку f4, усиливает контроль над диагональю g1—a7, создает

угрозы на королевском фланге. И все же у черных обнаруживается ясная контригра.

13. . .Cf8—d6!



Один из блестящих, чисто таймановских ходов. На 14. С : g7 следует 14. . . К : f4 15. С : h8 К : d3+ 16. cd Фс1+. Так как 14. g3 слишком рискованно, а на 14. е5 неприятно 14. . .Се7 с угрозой Ch4, то следующий ход белых, по сути, вынужден.

14. Cd4—e3 0—0 15. Kb1—d2 Ла8—с8 16. h2—h4.

Любопытно, что в этот момент почти всем зрителям, даже шахматным мастерам, казалось, будто угрозы белых чрезвычайно опасны, а Тайманов, как он признался после партии, именно теперь почувствовал, что может выйти в межзональный турнир без дополнительных соревнований. Белые берут на себя слишком большие обязательства, и их трудно будет оплатить.

16. . .Фс6—с7.

Соблазнительно выглядело 16. . .е5 17. g3 ef 18. gf, но сделанный ход более гибок. Поскольку теперь 17. f5 невозможно из-за 17. . .Cg3, белые практически вынуждены играть либо 17. g3, либо 17. е5, после чего сила слона b7 значительно возрастает.

17. е4—е5 Cd6—c5 18. h4—h5 Сс5 : е3 19. Ф f2 : е3 Kg6—e7 20. Kd2—c4.

На 20. 0—0—0 неприятно 20. . .Kd5, и белый король подвержен большим опасностям.

20. . .Ke7—f5 21. Фе3—d2.

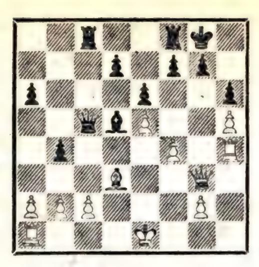
На 21. С : f5 Тайманов заготовил не 21. . .Ф : с4, как мы предполагали, сидя в зале, а 21. . .ef 22. Kd6 Ф : с2 23. К : с8 (23. К : b7 Ф : g2) 23. . .Л : с8, жертвуя качество, но получая за него более чем достаточную компенсацию. Наверное, он был прав — «сицилианка» требует масштабной игры!

21. . .Cb7—d5 22. Kc4—e3 Kf5 : е3 23. Фd2 : е3 Фс7—с5 24. Фе3—g3.

Размен ферзей приводил к заметному перевесу черных, но менее азартно было 24. Фd2.

24. . .h7—h6 25. Лh1—h4 (см. диаграмму).

Ключевой момент. После 25. . .Kph8 26. Лg4 Лg8 с дальнейшим Фd4 черные получали чуть ли



ни подавляющий позиционный перевес. Но Тайманов импульсивно дает шах ферзем, полагая, что выгнать короля в центр всегда полезно. Однако дело оказывается куда сложнее.

25. . .Фс5—g1+.

После этого хода партия потеряла в своей стратегической законченности, но приобрела в красоте... Теперь наступают совершенно поразительные события.

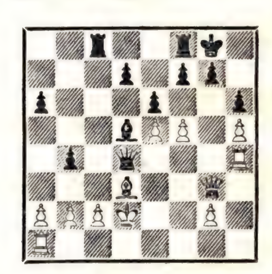
26. Kpe1—d2.

Партия вступает в полосу необозримых осложнений, конечные последствия которых невозможно было предвидеть. Позднее говорили, что 26. Кре2 приносило белым победу, а Штейну, который к этому моменту, как и предполагалось, уже закончил свою партию вничью, путевку в межзональный турнир. Но анализ показал, что эта путевка в лучшем случае приобреталась в результате дополнительного матча. После 26. . .Л : с2+ 27. С : с2 Сс4+ 28. Kpd2 (28. Kpf3 Ф : a1 29. Лg4 Фf1+, 30. . .Фе2+ и 31. . . Ф : с2, и у белых лишь один шах на g7) 28. . . Фd4+ 29. Kpc1 Фg1+ черным гарантирован вечный шах (30. Cd1 Лс8+). Увлекательная борьба завязывалась в случае 26. . . Фd4 27. f5 Л : с2+ 28. С : с2 Ф : b2 29. f6 Ф : с2+ 30. Kpf1 g5 31. hg fg 32. Л : h6 Се4.

26. . .Фg1—d4.

Взятие ладьи не очень приятно, так как после 27. Лg4 белые дают мат, а после 26. . .Ф : g2+ 27. Ф : g2 С : g2 28. Лg1 Cd5 29. Лhg4 черному королю также не позавидуешь. Сейчас нападение 27. Лg4 парируется благодаря 27. . . Се4! 28. Л : g7+ Kph8, и от различных угроз (в первую очередь Лf8—g8— по той самой линии, где атаковали белые!) нет защиты.

27. f4—f5.



Ферзь под боем, грозит дальнейшее продвижение пешки «f». Кажется, что черные повисли над пропастью.

27. . .Лс8 : с2+!

Такой ход приятно делать не только игроку во время партии, но и комментатору в процессе анализа.

28. Крd2 : с2 b4—b3+!

Пешку «b» необходимо включить в игру, недостаточно 28. . .Лс8+ 29. Крd1 Ф : b2 30. Лb1.

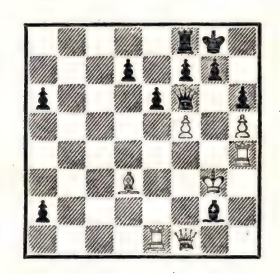
29. Крс2—d1.

Сделав этот ход, белые потеряли контроль над событиями. Опасную пешку следовало брать — после 29. аb С : b3+ 30. Крd2 (не годится 30. Кр : b3, ввиду 30. . .Лb8+ 31. Крс2 Фb2+ 32. Крd1 Ф : а1+ 33. Кре2 Лb2+ 34. Кре3 Фс1+, и 35. Кре4 Лb4+ 36. Крf3 Фd1+ 37. Кре3 Ф : d3+! 38. Кр : d3 Лb3+ или 35. Крf3 Фd1+ 36. Крf4 Лb4+ 37. Се4 Фf1+ 38. Фf3 Л : е4+! 39. Кр : е4 Фс4+ дает черным выигранный эндшпиль) 30. . . Ф : b2+ 31. Кре3 Ф : а1 32. f6 Фg1+ 33. Крd2 Фd1+ вечный шах черные имеют, но не больше. Наверное, такой итог был бы закономерным для столь драматического поединка.

29. . .Фd4—g1+ 30. Фg3—е1 Фg1 : g2 31. Фе1—f1.

Черные, как ни в чем не бывало, играют без ладьи! На 31. Лf4 Тайманов намеревался спокойно продолжить 31. . .Лс8.

31. . .Сd5—f3+ 32. Крd1—е1 Фg2 : b2 33. Ла1—b1 Фb2 : е5+ 34. Кре1—f2 b3 : а2 35. Лb1—е1 Фе5—f6 36. Крf2—g3 Сf3—g2!



Ход большой эстетической силы! Чисто задачная идея перегрузки — слона нельзя брать ни королем, ни ферзем.

37. Фf1—g1 е6 : f5!

Вновь совершенно неожиданный тихий ход. Один из гроссмейстеров недоуменно спросил: «К чему разъединять пешки?»

38. Фg1—d4 Фf6—g5+ 39. Крg3—h2.

Первая грань хода 37. . .еf — сейчас нельзя 39. Лg4. А теперь обнаруживается и его вторая грань, за идеей перегрузки фигур следует идея перекрытия линий. Сплошная геометрия...

39. . .Сg2—е4!

Заключительный аккорд этой музыкальной поэмы, сыгранной, как заметил один из восхищенных зрителей, в жанре героической симфонии. Взаи-

модействие белых фигур полностью нарушено, грозит Ф : h4+ и Фg2×.

40. Лh4 : e4 f5 : e4 41. Фd4 : e4.

В этой позиции Тайманов записал на бланке ход Ф : h5+ и вышел за кулисы. Дрожащими пальцами он закурил первую в своей жизни сигарету. На лице Михаила Таля, стоящего рядом, была изображена зависть, которую не могли стереть даже слова, сказанные ему Таймановым: «Миша, сегодня — я ваш ученик!» Подошел умудренный опытом Пауль Керес. «Марк,— вы сегодня играете, как Лист»,— с улыбкой обратился он к своему давнему партнеру и известному пианисту.

Итак, партия откладывалась. Предстоял последний ночной анализ. Правда, он не обещал быть тяжелым. После отступления белого короля от шаха следовало g7—g6 с дальнейшим Лb8. Очевидно, это показалось гроссмейстеру Лутикову достаточно ясным, и он благородно решил избавить Тайманова от новых волнений.

41. . .Фg5 : h5+. Белые сдались.

Феерическая партия! Она достойно увенчала чемпионат страны!

Зал гремел овацией, а на лестнице друзья обнимали Марка Тайманова, самого счастливого в этот день человека...

Спустя десять с лишним лет, в процессе работы над данной книгой, один из ее авторов, тот, что был секундантом Тайманова, встретился с гроссмейстером, чтобы провести вечер приятных воспоминаний...

— Марк Евгеньевич, ваш решающий поединок с Лутиковым журналисты назвали тогда «партией жизни». Можете ли вы сейчас подтвердить справедливость этого эпитета?

— Разумеется, десять лет назад эти слова — «партия жизни» были лишь заголовком. Шахматист, конечно, так не мыслит. Но, что самое удивительное, теперь, оценивая события ретроспективно, я вижу, что именно эта партия, как никакая другая, существенно повлияла на мою дальнейшую жизнь, и, значит, вполне оправдала свое название. В конечном итоге победа в ней подняла меня на вершину спортивных достижений и в то же время принесла самые глубокие разочарования. Если анализировать события фатально, то можно сказать, что эта партия впоследствии привела меня к ряду драматических поворотов в моей жизни, и не только в шахматном аспекте. Все

здесь переплелось — шахматы, моя фортепьянная деятельность, личная жизнь... В повседневных заботах я не так часто возвращался к этой «партии жизни», но сейчас вы напомнили, и, видите, она всколыхнула многое.

— Как вы считаете, способствует ли шахматному творчеству напряженное психологическое состояние гроссмейстера, которое он неизбежно испытывает в решающей партии?

— Думаю, что да. По крайней мере, в тот давний вечер на сцене ЦДКЖ, я испытывал необычайный подъем, состояние какой-то одухотворенности, озарения. Оно проявилось и в том, что я, дав импульсивный шах ферзем на g1, переключил игру на почти неуправляемый режим, и в том, что затем предпринял чуть ли не фантастические усилия, чтобы повернуть это иррациональное сражение в желательное русло... Да, это было поистине эйфорическое состояние, когда фантазия работает на пределе возможностей, и ощущение такое, будто ты паришь над событиями. Быть может, именно в такие моменты свершаются открытия. Шахматной истории известны и решающие партии, которые не отличались особенно богатым шахматным содержанием. Встреча же с Лутиковым оказалась весьма интересной и привлекательной и в чисто шахматном отношении. Не случайно она надолго запомнилась всем зрителям, которые присутствовали в зале в тот день. Ее содержание, эстетический элемент, вполне адекватны, так сказать, ее спортивной ценности.

— «Партия жизни» привела вас в конце концов к матчу с Фишером. Его итог был печальным...

— Да, этот матч принес мне много разочарований, но тем не менее я не жалею, что он состоялся. Роберт Фишер — это выдающееся явление в шахматной истории, и, я считаю, мне повезло, что я сумел сыграть с ним целый матч, хотя и с негативным результатом. В творческом отношении партии были интересны, и я за них не краснею.

— Чем вы объясните уход Фишера из шахматного мира?

— На этот счет у меня есть совершенно твердое мнение. Для большинства предшественников одиннадцатого чемпиона мира шахматная игра не была не только единственным, но, порой, даже главным делом жизни. Но для Фишера шахматы, вне всякого сом-

нения, являлись ее смыслом, и поэтому все его критерии носили исключительно шахматный характер. Я встречался с ним на протяжении десятилетия, и никогда не видел его без шахматной доски и фигур. Фишер, можно сказать, сроднился с шахматами, это была его атмосфера, которой он только и мог дышать.

Вот почему звание чемпиона мира означало для Фишера больше, чем признание одних спортивных заслуг. Высший титул как бы закреплял за ним роль шахматного мессии на земле. Если шахматы — это главная и единственная ценность в жизни, а он шахматный король, то он должен быть в них неким непогрешимым абсолютом. Так, по-видимому, думал Фишер. И действительно, судя по его поступкам, после победы над Спасским, новый чемпион взял на себя множество различных обязательств. Американский гроссмейстер решил, что не имеет права на неправильные высказывания о шахматах, изъял все написанные им книги, кстати очень хорошие книги, полагая, что они не соответствуют его новому статусу. Он счел, что не вправе неудачно сыграть в турнире и даже проиграть хотя бы одну партию. Короче говоря, Фишер взвалил на себя такой груз, что просто согнулся под его тяжестью. Почувствовав, вероятно, что он не может быть тем, кем должен быть в своем собственном представлении, Фишер стал избегать шахмат. И чем дальше, тем сильнее развивался в нем этот психологический комплекс. В результате страстная и ни с чем не сравнимая любовь к шахматам, свойственная Фишеру в прежние годы, уступила место чувству боязни, причем боязни не какого-то конкретного шахматиста, а самих шахматных фигур и шахматной доски.

Конечно, нам трудно понять, почему шахматный король, находящийся в расцвете сил, оставляет свое королевство. Но у исключительной личности может быть иная правда, пусть болезненная, но также заслуживающая уважения...

«Ход» чемпиона мира:

— Я вполне согласен с характеристикой, которую дал моему предшественнику гроссмейстер Марк Тайманов. Бесспорно, Фишер — это незаурядный че-

ловек и выдающийся шахматист. Шесть лет назад я усиленно готовился к матчу с ним, полагая, что мне предстоит очень трудная борьба, в которой шансы Фишера объективно выше. Все же я, как и всякий шахматист, надеялся на успех. Увы, Фишер уступил мне свое звание добровольно. Я ни разу в жизни не садился за доску против американского гроссмейстера, и мне оставалось только позавидовать Тайманову, Петросяну и Спасскому, сыгравшим с Фишером по матчу.

Признаюсь, когда президент ФИДЕ Макс Эйве надел на меня лавровый венок чемпиона, я испытывал двойное чувство. С одной стороны, не скрою, было радостно, и в то же время появилась непреодолимая потребность доказать шахматному миру, что я объявлен сильнейшим шахматистом по праву. И у меня началась заочная дуэль с моим предшественником. Может быть, читателю будут интересны некоторые сопоставления...

Фишер в своей жизни не проиграл ни одного матча, я пока — тоже. Звание чемпиона мира Фишеру принесла победа над Б. Спасским, причем после одиннадцати партий этого матча он лидировал со счетом 7 : 4 (минус, который получен им ввиду неявки на вторую партию, я не принимаю во внимание). Через два года я выиграл у Спасского полуфинальный матч претендентов со счетом... 7 : 4. (А общий итог результативных партий с 10-м чемпионом мира пока 9 : 1 в мою пользу.)

Фишер выиграл два матча со счетом 6 : 0. Здесь мне трудно с ним соревноваться — я не такой максималист. Впрочем, в командном первенстве Европы в 1977 году, играя на первой доске, я закончил свое выступление со счетом 5 : 0.

Судя по книге Фишера «Мои 60 памятных партий», он выиграл в общей сложности 25 турниров (включая дележи первых мест и без учета командных соревнований). В 29 лет Фишер оставил шахматы. Сейчас, когда пишется эта книга, мне 29 лет, и в 1979 году на турнире звезд в Монреале я выиграл свой 25-й турнир.

Вот такая арифметика. Можно ли считать мою дуэль с Фишером законченной? Судить не мне...

Разумеется, самым важным и ответственным соревнованием, в котором мне приходилось играть в жизни, был пока что мой един-

ственный матч на первенство мира, матч в Багио с В. Корчным. Думаю, что все перипетии, связанные с этим матчем, еще памятны любителям шахмат, и сейчас не стоит подробно на них останавливаться. Уже более двух месяцев продолжался матч, и дела складывались довольно удачно. После 27-й партии счет результативных партий стал 5 : 2 (игра шла до шести побед) и, казалось, матч подошел к концу. Не было никаких сомнений в победе и эта излишняя уверенность явно расслабила меня. К тому же начало сказываться огромное чисто физическое утомление. И вот, когда до общей победы оставался всего один шаг, случилось непредвиденное. Корчной, возможно смирившись с поражением, заиграл раскованно и отчаянными усилиями сравнял счет — 5 : 5. За четыре партии я потерял, то, что завоевал в 27! Было от чего сокрушаться. Но все же я сумел сбросить с себя груз обидных промахов, постарался хорошо отдохнуть и настроился в 32-й партии дать решительный бой. Эту партию я играл спокойно и уверенно, а получив подавляющую позицию, внушал себе: «Только не торопиться!», помня, что желание побыстрее реализовать перевес не раз подводило меня в матче. Победа в решающей партии позволила мне сохранить звание чемпиона мира.

Последняя партия матча на первенство мира
Багио, 1978

А. Карпов — В. Корчной

Защита Уфимцева

1. e2—e4 d7—d6 2. d2—d4 Кg8—f6 3. Кb1—c3 g7—g6 4. Кg1—f3 Сf8—g7 5. Сf1—e2 0—0 6. 0—0 c7—c5.

Выбор того или иного дебюта носил в матче скорее психологический характер. Главные события, как правило, разворачивались в последующих стадиях, и именно они оказывали решающее влияние на исход большинства поединков. Данная партия — хорошее этому подтверждение.

Корчной верен своей излюбленной тактике — возможно чаще менять дебютный рисунок. В 18-й партии, где также была разыграна защита Уфимцева,

дискуссия развивалась по руслу основного варианта: 6. . .Cg4 7. Ce3 Kc6. И тогда я применил нововведение — 8. Фd3?! Видимо, чтобы на этот раз избежать подобных сюрпризов, Корчной делает резкий поворот в сторону. В принципе весь вариант после 7. dc dc расценивается теорией к некоторой выгоде белых. Но я мог предположить, что претендент заготовил какое-то форсированное усилие игры черных и поэтому, вполне естественно, уклонился от разменного продолжения.

7. d4—d5 Kb8—a6.

Черные делают ставку на фланговые операции. Трудно сказать, какому из двух планов — этому или связанному с подрывом e7—e6 — следует отдать предпочтение.

8. Cc1—f4.

Белые располагают свои силы, нацеливая их на подготовку вытекающего из существа позиции прорыва в центре e4—e5.

8. . .Ka6—c7 9. a2—a4 b7—b6 10. Лf1—e1 Cc8—b7 11. Ce2—c4.

Профилактическое 11. h3 с идеей сохранить слона на диагонали b8—h2 могло оказаться существенным промедлением. После 11. . . Фd7! 12. Cc4 Лad8! 13. Фd3 e5 завязывалась весьма обоюдоострая игра.

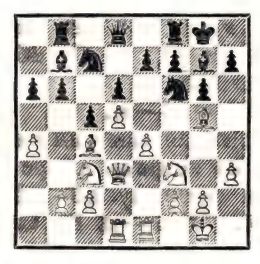
11. . .Kf6—h5?

Потеря драгоценного времени. Вместо того, чтобы топтаться на месте, необходимо было 11. . .Фd7, стремясь после 12. e5 de 13. K : e5 Фf5, любой ценой вызвать тактические осложнения. Например, 14. K : g6 fg 15. C : c7 Kg4. Видимо, на 11. . .Фd7 белым следует отвечать 12. Фd3, сохраняя несколько лучшие шансы, но в целом борьба складывалась очень напряженно. Как мне кажется, пристрастие Корчного к прочным позициям на сей раз оказало ему плохую услугу.

12. Cf4—g5 Kh5—f6 13. Фd1—d3.

Теперь получение черными контригры по всем направлениям значительно затруднено.

13. . .a7—a6 14. Лa1—d1 Лa8—b8 15. h2—h3.



Я не стал в этот момент рисковать. В принципе последовательное продолжение, которое увеличивало пространственный перевес белых и усиливало их дав-

ление, заключалось в 15. e5!? Например, 15. . .de 16. К : e5 b5?! 17. ab ab 18. С : b5! Кe : d5 19. Кd7 К : c3 20. bc К : d7 21. С : e7, и черные несут материальный урон. Хорошо на 18. . .Кc : d5 и простое 19. К : d5 С : d5 (19. . . Ф : d5 20. Фg3 Фа2 21. Сc4 Ф : b2 22. К : f7) 20. c4 Сa8 (20. . .Сe6 21. Кc6 Ф : d3 22. К : e7+) 21. Кd7. В другой ситуации я непременно бы так и сыграл, но в этой партии мне никак нельзя было продешевить и ставить на карту сразу всю инициативу белых.

15. . .Кf6—d7.

Черные не могут долго испытывать терпение соперника и благоразумно предупреждают угрозу прорыва в центре. Кроме того, они теперь могут рассчитывать на контригру типа 16. . .b5 17. ab Кb6, либо 16. . .Кe5 17. К : e5 de 18. d6 ed 19. Ф : d6 Ф : d6 20. Л : d6 b5.

16. Фd3—e3.

Занимая еще одну важную магистраль и препятствуя прорыву b6—b5.

16. . .Сb7—a8 17. Сg5—h6 b6—b5 18. Сh6 : g7 Крg8 : g7 19. Сc4—f1 Кd7—f6 20. a4 : b5 a6 : b5.

Пешечное наступление на ферзевом фланге без фианкеттированного слона g7 напоминает атаку пехоты без соответствующей артподготовки.

21. Кc3—e2 Сa8—b7.

Главная беда черных заключается в плохих коммуникациях. Предположим, что им удалось бы осуществить маневр e7—e5, тогда переброска сил с одного края доски на другой проходила бы значительно свободнее. Но ход 21. . .e7—e5 (или e7—e6) ведет после 22. de К : e6 23. Кg3 к значительному ослаблению пешечной структуры. Поэтому с одного фланга на другой резервам черных приходится перебираться по восьмой горизонтали, т. е. буквально ползком, а это привычно и доступно далеко не всем шахматным фигурам.

22. Кe2—g3 Лb8—a8 23. c2—c3 Лa8—a4 24. Сf1—d3 Фd8—a8.

Пренебрежение к угрозам белых. Ферзь уходит на край доски в тот момент, когда тучи сгущаются над позицией короля. Видимо, Корчной недооценил опасности угроз белых.



25. e4—e5!

Кинжальный удар, подкрепленный соответствующими аргументами: 25. . . Kf : d5 26. Kh5+ (или 26. Kf5+) 26. . .gh (26. . .Kph8 27. Фh6 Лg8 28. Kg5) 27. Фg5+ Kph8 28. Фf5.

25. . .d6 : e5 26. Фe3:e5.

Ошибкой было бы 26. Ф : c5 из-за 26. . .Kc : d5, и белый ферзь оказывается в непосредственной опасности.

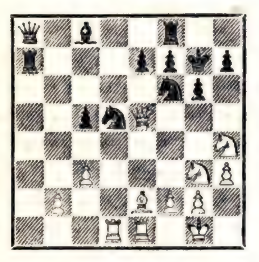
26. . .Kc7 : d5 27. Cd3 : b5 Лa4—a7.

Единственный способ хотя бы временно удержать материальный баланс.

28. Kf3—h4.

После этого маневра угрозы нависают не только над королем черных. Во многих случаях не менее неприятно прозаическое 29. c4. Так на 28. . .Cc6 возможно 29. C : c6 Ф : c6 30. c4 Kb4 31. Лd6 ed 32. Kh5+ gh 33. Фg5+ Kph8 34. Ф : f6+ Kpg8 35. Kf5, а 28. . .Фb8 29. c4 Ф : e5 30. Л : e5 приводило к безнадежному для черных окончанию.

28. . .Cb7—c8 29. Cb5—e2!



Согласитесь, что в ходе слона есть что-то привлекательное. Отныне все белые фигуры будут действовать согласованно и точно. После партии мне говорили, что именно этот ход внес столь долгожданное успокоение в смятенные души моих товарищей.

29. . .Cc8—e6 30. c3—c4 Kd5—b4 31. Фe5 : c5 Фa8—b8 32. Ce2—f1 Лf8—c8 33. Фc5—g5 Kpg7—h8 34. Лd1—d2 Kb4—c6 35. Фg5—h6!

Выясняется, что у белых не только лишняя пешка, но, вдобавок, и весьма сильная инициатива. Черные в прямом смысле разрываются: надо отражать атаку на короля и внимательно присматривать за пешками ферзевого фланга.

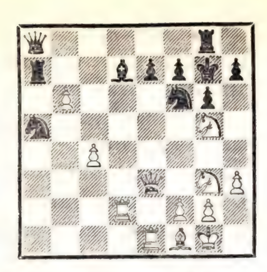
35. . .Лc8—g8 36. Kh4—f3 Фb8—f8 37. Фh6—e3 Kph8—g7?

Решающая ошибка, после которой сопротивление становится бесполезным. Еще могло несколько затянуть борьбу 37. . .Лb7, препятствующее движению белых пешек.

38. Kf3—g5 Ce6—d7 39. b2—b4 Фf8—a8.

Цейтнотная агония черных подходит к концу. Помочь им уже ничто не может.

40. b4—b5 Kc6—a5 41. b5—b6.



Поговорка «Все пути ведут в Рим» как нельзя более подходит к этой позиции. Корчной записал ход **41. . .Ла7—b7**, но на следующий день известил о сдаче партии и матча.

P. S. Да, конечно, приятно выиграть решающую партию. Но все же лучше не допускать, чтобы твоя судьба «висела на волоске». Вот почему в следующем матче с Корчным я постарался сделать все, чтобы его результат не зависел от одного — единственного поединка. В Мерано каждая встреча была и важной, и ответственной, но решающей партии, в том смысле, как мы это понимаем, там не было. Вернее, «решающая партия» была сыграна еще до матча, во время подготовки к нему.

Страничка десятая
30 МАТЧЕЙ НА ПЕРВЕНСТВО МИРА

Шахматной истории известно немало «некоронованных королей» — сильнейших шахматистов своей эпохи, неофициальных чемпионов мира — Греко, Филидор, Лабурдоннэ, Стаунтон, Андерсен, Морфи. В 80-е годы прошлого столетия шахматный мир решил, что пора иметь «настоящего» короля, и в 1886 году, после победы над Цукертортом, первым чемпионом мира был объявлен Вильгельм Стейниц.

Все матчи за мировую корону приведены нами в таблице, где указаны имена участников (победитель или, в случае ничейного результата, чемпион мира, сохранивший свое звание, указан первым); год, когда матч состоялся; количество побед, ничьих и поражений и общий счет; место проведения матча.

Первые семнадцать матчей проводились без всякой системы — чемпион мира играл когда хотел, с кем хотел (и не всегда с сильнейшим конкурентом!) и на тех условиях, которые ему больше нравились. Самый первый поединок продолжался до десяти побед, а при счете 9 : 9 фиксировалась ничья, однако уже в процессе соревнования участники договорились продлить марафон еще до восьми побед.

Другие матчи проводились либо до определенного числа побед, либо на «большинство». Так, сражение Капабланки с Алехиным, по условию, велось до шести побед (при счете 5 : 5 чемпион мира сохранял свое звание), а во всех четырех матчах, которые Алехин играл в ранге чемпиона, планировалось тридцать партий, и победу приносили $15^1/_2$ очков.

Наиболее загадочным является поединок Ласкера со Шлехтером. Существует даже гипотеза (хотя и не подтвержденная), что это вообще не был матч на первенство мира. В некоторых источниках указано, что Шлехтеру нужно было набрать $5^1/_2$ очков из десяти. Однако мы все же придерживаемся общепринятой точки зрения, что, во-первых, шахматная корона в матче разыгрывалась, и, во-вторых, претенденту необходимо было взять верх с разрывом в два очка.

После смерти А. Алехина в 1946 году шахматный мир впервые остался без чемпиона. И поэтому под номером 18 в таблице фигурирует матч-турнир, в котором сильнейшие гроссмейстеры того времени определили своего нового лидера. Все дальнейшие матчи проходили под эгидой Международной шахматной федерации (ФИДЕ), и чемпион мира был лишен возможности самому выбирать себе партнеров. Отныне строгая система отборочных соревнований каждые три года определяет нового претендента. С тех пор почти тридцать лет матчи проводились на большинство из 24 партий. При этом в первых четырех циклах чемпион мира имел право на матч-реванш, и поэтому было сыграно два «дополнительных» матча. В таблице пропущен 1975 год, так как именно в этом году Р. Фишер отказался защищать свое звание. Разумеется, матч Карпов — Корчной 1974 г., хотя в конечном счете и дал нового чемпиона мира, не включен в таблицу — его победитель не мог предположить тогда, что шахматная корона через год достанется ему без борьбы.

В последних двух циклах, предыдущем и нынешнем, применяется новая система для определения сильнейшего шахматиста мира. Матч теперь играется без ограничения числа партий и протекает до шести побед. При счете 5 : 5 чемпион мира еще не сохраняет свое звание (как в матче Алехин — Капабланка), а сражение про-

Тридцать матчей на первенство мира

1.	Стейниц — Цукерторт	1886	+10—5=5 (12 1/2:7 1/2)	США
2.	Стейниц — Чигорин	1889	+10—6=1 (10 1/2:6 1/2)	Гавана
3.	Стейниц — Гунсберг	1890—1891	+ 6—4=9 (10 1/2:8 1/2)	Нью-Йорк
4.	Стейниц — Чигорин	1892	+10—8=5 (12 1/2:10 1/2)	Гавана
5.	Ласкер — Стейниц	1894	+10—5=4 (12:7)	США
6.	Ласкер — Стейниц	1896—1897	+10—2=5 (12 1/2:4 1/2)	Москва
7.	Ласкер — Маршалл	1907	+ 8—0=7 (11 1/2:3 1/2)	США
8.	Ласкер — Тарраш	1908	+ 8—3=5 (10 1/2:5 1/2)	Дюссельдорф, Мюнхен
9.	Ласкер — Яновский	1909	+ 7—1=2 (8:2)	Париж
10.	Ласкер — Шлехтер	1910	+ 1—1=8 (5:5)	Вена, Берлин
11.	Ласкер — Яновский	1910	+ 8—0=3 (9 1/2:1 1/2)	Берлин
12.	Капабланка — Ласкер	1921	+ 4—0=10 (9:5)	Гавана
13.	Алехин — Капабланка	1927	+ 6—3=25 (18 1/2:15 1/2)	Буэнос-Айрес
14.	Алехин — Боголюбов	1929	+11—5=9 (15 1/2:9 1/2)	Германия, Голландия
15.	Алехин — Боголюбов	1934	+ 8—3=15 (15 1/2:10 1/2)	Германия
16.	Эйве — Алехин	1935	+ 9—8=13 (15 1/2:14 1/2)	Голландия
17.	Алехин — Эйве	1937	+10—4=11 (15 1/2:9 1/2)	Голландия

18. Матч-турнир пяти гроссмейстеров	1948		Гаага, Москва
1) Ботвинник		14 очков (+10—2=8);	
2) Смыслов		11 (с Ботвинником 2:3);	
3—4) Керес		10 1/2 (с Ботвинником 1:4);	
Решевский		10 1/2 (с Ботвинником 1 1/2:3 1/2);	
5) Эйве		4 (с Ботвинником 1 1/2:3 1/2)	
19. Ботвинник — Бронштейн	1951	+5—5=14 (12:12)	Москва
20. Ботвинник — Смыслов	1954	+7—7=10 (12:12)	Москва
21. Смыслов — Ботвинник	1957	+6—3=13 (12 1/2:9 1/2)	Москва
22. Ботвинник — Смыслов	1958	+7—5=11 (12 1/2:10 1/2)	Москва
23. Таль — Ботвинник	1960	+6—2=13 (12 1/2:8 1/2)	Москва
24. Ботвинник — Таль	1961	+10—5=6 (13:8)	Москва
25. Петросян — Ботвинник	1963	+5—2=15 (12 1/2:9 1/2)	Москва
26. Петросян — Спасский	1966	+4—3=17 (12 1/2:11 1/2)	Москва
27. Спасский — Петросян	1969	+6—4=13 (12 1/2:10 1/2)	Москва
28. Фишер — Спасский	1972	+7—3=11 (12 1/2:8 1/2)	Рейкьявик
29. Карпов — Корчной	1978	+6—5=21 (16 1/2:15 1/2)	Багио
30. Карпов — Корчной	1981	+6—2=10 (11:7)	Мерано

должается до первой победы. В случае потери короны чемпиону предоставляется право на матч-реванш. Некоторые любители шахмат полагают, что это право значительно важнее для чемпиона мира, чем запас в одно очко в «основное время». Однако, как мы видим, это не совсем так. Если бы матч в Багио проходил по старой системе, как играли полвека назад Алехин и Капабланка, то в 1978 г. все обошлось бы без волнений и на пять партий раньше! Действительно, после того как в 27-й партии Карпов одержал свою пятую победу, матч должен был бы сразу закончиться.

Поединки на первенство мира, безусловно, являются самыми крупными событиями в шахматном мире. Их участники используют в процессе подготовки и во время состязания все современные достижения шахматной теории, психологии и т. д. С другой стороны, сами матчи на первенство мира оказывают огромное влияние на дальнейшее развитие шахматного искусства и шахматную философию. По существу, вся история шахмат состоит из отдельных этапов борьбы за право называться сильнейшим шахматистом мира. Большинству матчей посвящена обширная литература и, естественно, на одной «страничке» невозможно остановиться на всех перипетиях борьбы за мировую корону. Поэтому каждый поединок на первенство мира мы решили проиллюстрировать только одним фрагментом — это или эффектная комбинация, или неожиданный тактический удар, или какой-нибудь драматический эпизод матча. Надо сказать, что реализация этой идеи оказалась не такой простой. Иногда при выборе одного-единственного примера из двух-трех десятков партий матча у нас разбегались глаза... Заметим, что всего в матчах за шахматную корону сыграно более 600 партий, и даже беглый просмотр их занял у нас массу времени (хотя и доставил немало удовольствия).

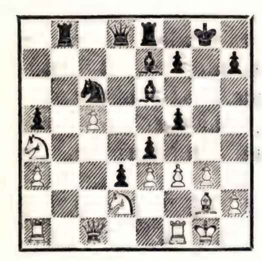
Итак, предлагаем вам совершить небольшой экскурс в историю состязаний за мировое первенство.

1. Стейниц — Цукерторт

Неофициально сильнейшим шахматистом мира Стейниц был признан в 1866 году после победы над Андерсеном. Теперь,

спустя двадцать лет, выиграв матч у своего выдающегося современника Цукерторта, Стейниц был объявлен первым в истории официальным чемпионом мира.

После пяти партий будущий король проигрывал 1 : 4, но в дальнейшем он сумел переломить ход событий и одержал девять побед при одном поражении. Приведем окончание предпоследней партии матча, весьма энергично проведенной первым шахматным королем.

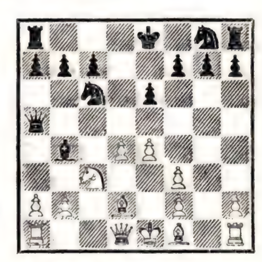


Цукерторт — Стейниц

20. . .Кc6—d4! (угрожая Кc2 или Кe2) **21. e3 : d4 Фd8 : d4+ 22. Крg1—h1 e4—e3!** Черные пожертвовали коня, но их пешки неудержимо рвутся вперед. **23. Кa4—c3 Сe7—f6! 24. Кd2—b1 d3—d2! 25. Фc1—c2 Сe6—b3 26. Фc2 : f5 d2—d1Ф 27. Кc3 : d1 Сb3 : d1 28. Кb1—c3 e3—e2 29. Лa1 : d1 Фd4 : c3.** Белые сдались.

2. Стейниц — Чигорин

Если Стейниц по праву считается основоположником позиционной школы игры, то Чигорин был признанным мастером комбинационного стиля. Таким образом, состязание между этими двумя корифеями прошлого носило характер принципиального творческого спора. Во всей истории борьбы за мировую корону не было больше такого «кровопролитного» матча — лишь последний его поединок завершился мирно. Подход к шахматной игре, разработанный Стейницем, восторжествовал, и чемпион сохранил свой титул.



Стейниц — Чигорин

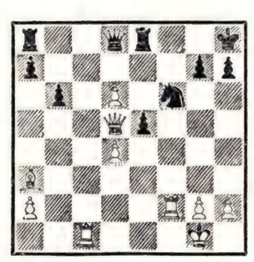
В дебюте четвертой партии черные допустили несколько позиционных промахов, и Стейниц умело использует их: **9. d4—d5! e6 : d5 10. a2—a3! Кc6—d4** (гибельно 10. . .С : c3 11. С : c3 и С : g7, а также 10. . .Сd6 11. К : d5 Фc5 12. Сe3 Фa5+ 13. b4) **11.**

Cf1—d3 0—0—0 12. a3 : b4 Kd4 : f3+ 13. Фd1 : f3! Фa5 : a1+ 14. Kpe1—e2 Фa1 : b2 15. Лh1—b1 Фb2—a3 16. Kc3—b5 Фa3—a6 17. Фf3 : f7 Фa6—b6 18. Лb1—c1 Kg8—h6 19. Фf7 : g7 d5 : e4 20. Фg7 : c7+ Фb6 : c7 21. Лc1 : c7+ Kpc8—b8 22. Cd3 : e4. Черные сдались.

3. Стейниц — Гунсберг

В конце 80-х годов прошлого столетия Гунсберг выиграл ряд крупных турниров и сыграл вничью матч с Чигориным. Это дало ему основание бросить перчатку чемпиону. Хотя большого перевеса Стейниц не добился, но свое звание отстоял довольно уверенно.

Вот как закончилась седьмая партия матча.



Стейниц — Гунсберг

22. Лf2 : f6! g7 : f6 (на 22. . .Ф : f6 выигрывает 23. d7 Лed8 24. Ф : a8! Л : a8 25. Лc8+ Фd8 26. Л : a8 Ф : a8 27. Ce7) **23. d6—d7 Лe8—g8 24. d4 : e5 Лg8—g5** (24. . .fe 25. Cb2) **25. Фd5 : a8! Фd8 : a8 26. Лc1—c8+ Лg5—g8 27. Лc8 : a8 Лg8 : a8 28. e5—e6. Черные сдались.**

4. Стейниц — Чигорин

Второй матч чемпиона мира с великим русским шахматистом проходил значительно напряженнее первого. После 23 партий Стейниц имел преимущество в очко, однако в случае победы Чигорина в очередной встрече счет становился 9 : 9, по условиям матча игра продолжалась еще до трех побед, и все было впереди. Однако произошел трагический случай, равный которому история шахмат не знает.



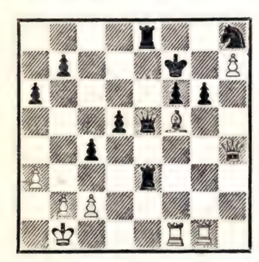
Чигорин — Стейниц

У белых лишняя фигура, и после 32. Л : b7 (и далее 32. . .Ch5 33. Лb3 Cf7 34. Kf4!, либо 32. . .f4 33. Л : f4+ Cf5 34. Лf1 Л : d5 35. Kg7!, либо 32. . . h3 33. Cf4 Лf2 34. Cg5+!

Кре5 35. Ле1+ Лde2 36. Л : е2+) белые выигрывали эту решающую партию. Однако последовало немыслимое **32. Cd6—b4??**, и после ответного **32. . . Ле2 : h2+** матч закончился (33. Крg1 Лdg2×).

5. Ласкер — Стейниц

Эммануил Ласкер, основатель психологического подхода к шахматной борьбе, был на 32 года моложе своего великого предшественника, и эта разница в возрасте являлась слишком большой форой в их сражении. Проиграв матч, Стейниц провозгласил трехкратное «ура» в честь второго чемпиона мира.



Ласкер — Стейниц

Это положение из седьмой партии матча. Черные уже по дебюту получили огромный перевес, и несмотря на отчаянные попытки противника запутать игру, ситуация не изменилась. Надвигая сейчас пешки ферзевого фланга (35. Фh6 не опасно из-за 35. . .Лg3) Стейниц мог взять верх и повести в счете. Однако его нервы не выдержали, следующим ходом он допустил решающую ошибку и вскоре сдал партию — первую в серии из пяти поражений.

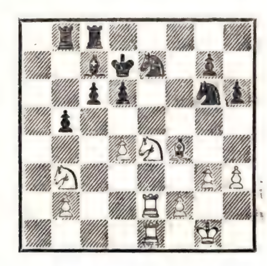
34. . .g6 : f5? 35. Фh4—h5+ Крf7—е7 36. Лg1—g8 Кре7—d6 37. Лf1 : f5 Фе5—е6 38. Лg8 : е8 Фе6 : е8 39. Лf5 : f6+ Крd6—с5 40. Фh5—h6 Ле3—е7 41. Фh6—h2 Фс8—d7 (41. . .Фd8 42. Фf2+ и 43. Лf8) **42. Фh2—g1+ d5—d4 43. Фg1—g5+ Фd7—d5 44. Лf6—f5 Фd5 : f5 45. Фg5 : f5+ Крс5—d6 46. Фf5—f6+. Черные сдались.**

6. Ласкер — Стейниц

Первый шахматный король никак не мог смириться с тем, что его сместили с трона, и вызвал Ласкера на матч-реванш. За всю последующую историю сражений за мировое первенство не было больше случая, чтобы в борьбу вступил шахматист, которому уже исполнилось 60 лет. Стейниц потерпел сокрушительное поражение. Любопытно, что этот матч проходил в Москве, а следующее состязание такого высокого ранга состоялось в нашей столице

только спустя более полувека.

Во второй партии матча Ласкер провел знаменитую матовую комбинацию.



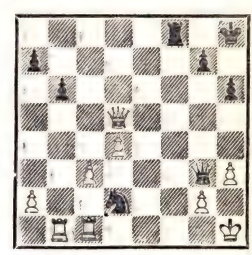
Ласкер — Стейниц

31. h3—h4 h6—h5 (взятие слона на f4 приводит к быстрому мату после Kf6+) **32. Cf4—g5 Cc7—d8 33. g3—g4! h5 : g4 34. h4—h5 Kg6—f8 35. Ke4—c5+! d6 : c5 36. Kb3 : c5+ Kpd7—d6** (в случае 36. . . Kpc7 достаточно для победы 37. C : e7 C : e7 38. Л : e7+ Kpb6 39. Л : g7, но теперь следует форсированный мат) **37. Cg5—f4+ Kpd6—d5 38. Лe1—e5+ Kpd5—c4** (38. . .Kpd6 39. Лf5×, 38. . .Kp : d4 39. Л1e4×) **39. Лe1—c1+ Kpc4 : d4** (39. . .Kpb4 40. Cd2×) **40. Kc5—b3+ Kpd4—d3 41. Лe5—e3×.** Заключительная матовая конструкция весьма эффектна.

7. Ласкер — Маршалл

Спустя десять лет после второй победы над Стейницем чемпион мира сыграл новый матч за мировое первенство. Преимущество его было бесспорным, и он без всякого труда сохранил свое звание.

Вот окончание третьей партии матча.



Маршалл — Ласкер

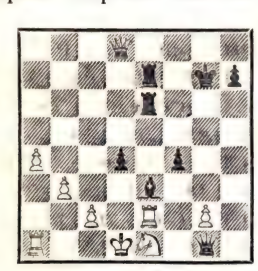
37. . .Kd2—f3! 38. g2 : f3 Фg3 : h3+ 39. Kph1—g1 Фh3—g3+ 40. Kpg1—h1 Лf8—f4 41. Фd5—d8+? (правильно было 41. Фh5 Лh4+ 42. Ф : h4) **41. . . Kph8—h7 42. Лc1—f1?** (последняя ошибка, шансы на ничью сохраняло 42. Лc2 Лh4+ 43. Ф : h4 Ф : h4+ 44. Kpg2) **42. . .Лf4—f5!** Теперь мат неизбежен (43. Фe8 Фh4+44. Kpg2 Лg5×), **и белые сдались.**

8. Ласкер — Тарраш

Гроссмейстер Тарраш многие годы был творческим противником Ласкера. Он искал в шахматах

абсолютную истину, Ласкер же стремился к каждому партнеру подобрать свои ключи. Легко обезоружил он и Тарраша... Надо сказать, что матч двух выдающихся шахматистов вызвал невиданный для того времени интерес.

Изящно закончилась вторая партия матча.

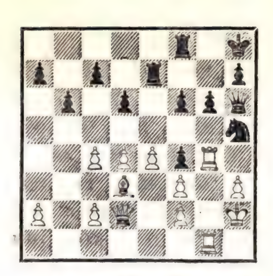


Тарраш — Ласкер

40. . .f4—f3! (40. . .Cf2 41. Л : e6 Л : e6 42. Фd7+ приводило к вечному шаху) **41. g2 : f3 Ce3—g5** (теперь 42. Л : e6 Л : e6 43. Фd7+ не спасает из-за 43. . .Лe7). **Белые сдались.**

9. Ласкер — Яновский

В 1909 году Яновский сыграл вничью показательный матч из четырех партий с Эм. Ласкером. Этот успех послужил основанием для того, чтобы вызвать Ласкера на матч за мировое первенство. Однако ничего, кроме разочарований, этот матч Яновскому не принес.



Яновский — Ласкер

Положение белых (играется вторая партия матча) выглядит прочным, однако в результате тонкого перевода коня преимущество черных становится решающим: **24. . .Kh5—g7! 25. c2—c3** (упорнее было 25. d5, несмотря на всю антиэстетичность этого хода) **25. . .Kg7—e6 26. Cd3—f1** (грозило Kg5) **26. . .f6—f5 27. Лg4—g2 Лf8—f6! 28. Cf1—d3 g6—g5! 29. Лg1—h1** (увековечить эту позицию Яновский мог в случае 29. ef Ф : h3+!! 30. Кр : h3 Лh6+ 31. Крg4 Лh4×) **29. . .g5—g4! 30. Cd3—e2 Ke6—g5** (не желая зевать ферзя после 30. . . Ф : h3+ 31. Крg1) **31. f3 : g4 f4—f3 32. Лg2—g3 f3 : e2. Белые сдались.**

10. Ласкер — Шлехтер

Первоначально планировалось, что этот матч будет состоять из тридцати партий. Однако из-за недостатка средств пришлось ограничиться десятью. Ви-

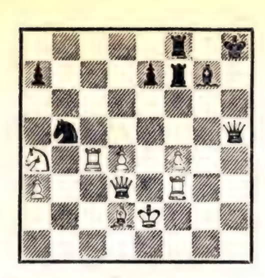
димо, учитывая короткую дистанцию, Ласкер поставил условие, по которому претенденту для общей победы необходим был перевес в два очка. Перед последним поединком Шлехтер вел одно очко, близок он был к победе и в заключительной встрече... Приводим (с краткими примечаниями) обещанную нами десятую, решающую партию этого матча.

Ласкер — Шлехтер

Славянская защита

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 c7—c6 3. Kg1—f3 Kg8—f6 4. e2—e3 g7—g6 (такое дебютное построение теперь называют защитой Шлехтера) **5. Kb1—c3 Cf8—g7 6. Cf1—d3 0—0 7. Фd1—c2 Kb8—a6 8. a2—a3 d5 : c4 9. Cd3 : c4 b7—b5 10. Cc4—d3 b5—b4 11. Kc3—a4 b4 : a3 12. b2 : a3** (нельзя 12. Ф : c6 Kb4 13. Ф : a8 K : d3+ 14. Kpe2 K : c1+ 15. Лh: c1 Ca6+ или 14. Kpd2 K : f2 с выигранной позицией у черных) **12. . .Cc8—b7 13. Лa1—b1 Фd8—c7 14. Kf3—e5 Kf6—h5** (белые спокойно разыграли дебют и имеют ясное преимущество, Шлехтер же стремится к обострению игры) **15. g2—g4** (Ласкер идет навстречу пожеланиям партнера, простое 0—0 сохраняло за ним стойкий перевес) **15. . . Cg7 : e5 16. g4 : h5 Ce5—g7 17. h5 : g6 h7 : g6 18. Фc2—c4 Cb7—c8 19. Лh1—g1** (с угрозой Л : g6) **19. . . Фc7—a5+ 20. Cc1—d2 Фa5—d5 21. Лb1—c1 Cc8—b7 22. Фc4—c2.** Ничья в партии сохраняла за Ласкером чемпионский титул, но матч-то был бы проигран! Престижные соображения обязывают его стремиться к победе, иначе трудно объяснить, почему он отказался от размена ферзей, после чего никак не рисковал проиграть.

22. . .Фd5—h5 23. Cd3: g6? (вероятно, вызвано волнением, вскрытие линии «f» на руку черным; сам чемпион мира в дальнейшем указал такой вариант: 23. Лb1 Ф : h2 24. Лf1 Фc7 25. C : g6! fg 26. Фb3+ с явным перевесом у белых) **23. . .Фh5 : h2 24. Лg1—f1 f7 : g6 25. Фc2—b3+ Лf8—f7 26. Фb3 : b7 Лa8—f8!** (по-видимому, непредусмотренный белыми ответ,— на взятие коня решает Л : f2) **27. Фb7—b3 Kpg8—h8 28. f2—f4 g6—g5! 29. Фb3—d3 g5 : f4 30. e3 : f4 Фh2—h4+31. Kpe1—e2 Фh4—h2+ 32. Лf1—f2 Фh2—h5+ 33. Лf2—f3 Ka6—c7 34. Лc1 : c6 Kc7—b5! 35. Лc6—c4.**



Критическая позиция этой исторической партии. После 35. . .Лd8 36. Се3 е5! 37. d5 Кd6! или 37. Лс5 К : d4+ 38. С : d4 (38. Ф : d4 Ф : f3+) 38. . . Л : f4 черные сохраняли все шансы на победу. Шлехтер неожиданно жертвует качество, упуская последние шансы стать третьим чемпионом мира.

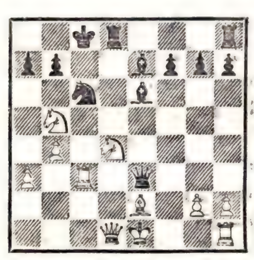
35. . .Лf7 : f4? 36. Cd2 : f4 Лf8 : f4 37. Лс4—с8+ Cg7—f8 38. Кре2—f2! Фh5—h2+ (после 38. . .Фh4+ 39. Крg2 Фg4+ 40. Лg3 Ф : с8 41. Фg6 черный король получал мат) **39. Крf2—е1 Фh2—h1+?** (выигрыша у черных уже не было, но теперь они упускают и ничью, которая достигалась путем 39. . . Фh4+ 40. Крd2 Фh2+ 41. Кре3 Л : f3+ 42. Кр : f3 Фh3+ 43. Кре2 Ф : с8) **40. Лf3—f1 Фh1—h4+ 41. Kpe1—d2 Лf4 : f1 42. Фd3 : f1 Фh4 : d4+ 43. Фf1—d3 Фd4—f2+ 44. Крd2—d1 Кb5—d6 45. Лс8—с5.** Дальнейшая часть партии связана с реализацией лишнего качества у белых. Ласкер успешно справляется со своей задачей и сравнивает счет матча. **45. . . Сf8—h6 46. Лс5—d5 Крh8—g8 47. Ка4—с5 Фf2—g1+ 48. Крd1—с2 Фg1—с1+ 49. Крс2—b3 Сh6—g7 50. Кс5—е6 Фс1—b2+ 51. Крb3—а4 Крg8—f7 52. Ке6 : g7 Фb2 : g7 53. Фd3—b3! Крf7—е8 54. Фb3—b8+ Кре8—f7 55. Фb8 : а7 Фg7—g4+ 56. Фа7—d4 Фg4—d7+ 57. Кра4— b3 Фd7—b7+ 58. Крb3—а2 Фb7—с6 59. Фd4—d3 Крf7—е6 60. Лd5—g5 Кре6—d7 61. Лg5—е5 Фс6—g2+ 62. Ле5—е2 Фg2—g4 63. Ле2—d2 Фg4—а4 64. Фd3—f5+ Крd7—с7 65. Фf5—с2+ Фа4 : с2+ 66. Лd2 : с2+ Крс7—b6 67. Лс2—е2 Кd6—с8 68. Кра2—b3 Крb6—с6 69. Ле2—с2+ Крс6—b7 70. Крb3—b4 Кс8—а7 71. Крb4—с5. Черные сдались.**

11. Ласкер — Яновский

Поражение в первом поединке не убедило Яновского в тщетности надежд, и он вызвал Ласкера на новый матч. На этот раз победа чемпиона мира оказалась еще более внушительной.

Следующая позиция, взятая из пятой партии матча, иногда приводится как иллюстрация психоло-

гического метода Эм. Ласкера. Он часто избирал объективно не лучшие, рискованные продолжения, но учитывал при этом, что именно данному партнеру они будут не по душе.



Ласкер — Яновский

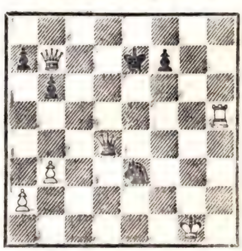
У черных заметный перевес, и после красивой жертвы ферзя 17. . .Ф : c3+! 18. К : c3 К : d4! они получали за него достаточную компенсацию, и, кроме того, опаснейшую атаку. Однако Яновский проявляет нерешительность и партия заканчивается совсем иначе.

17. . .Се7—h4+? 18. g2—g3 Фе3—е4 19. 0—0 Ch4—f6 20. Лf1 : f6! Теперь уже положение черных становится критическим. **20. . .g7 : f6 21. Се2—f3 Фе4—е5 22. Кb5 : а7+ Крс8—с7 23. Ка7 : с6 b7 : с6 24. Лс3 : с6+ Крс7—b8 25. Лс6—b6+ Крb8—с8 26. Фd1—с1+ Крс8—d7 27. Кd4 : е6 f7 : е6 28. Лb6—b7+ Крd7—е8 29. Сf3—с6+. Черные сдались.**

12. Капабланка — Ласкер

Эммануил Ласкер был чемпионом мира 27 лет! В наше бурное время, когда желающих взойти на шахматный трон так много, трудно представить себе, чтобы этот рекорд был побит! Капабланка вызвал Ласкера на матч еще в 1911 году. Непобедимый чемпион, возможно, предчувствуя, что настало время уступить корону, десять лет избегал встречи с великим кубинцем, а потом даже объявил о своем отречении от престола. Однако шахматный мир жаждал зрелищ! Хотя в дальнейшем Ласкер еще не раз показывал выдающиеся результаты, последний матч у него не получился. Не доиграв до конца десять партий, ввиду болезни он сдал матч. Капабланка стал третьим чемпионом мира.

О плохой форме Ласкера свидетельствует окончание пятой партии, в ко-



Капабланка — Ласкер

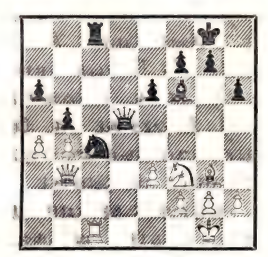
торой он потерпел первое поражение.

Успешно проведя трудную защиту, черные сейчас легко делали ничью, играя Креб или Kpf6. Однако последовало **45. . . Kpe7—f8??** и после **46. Фb7—b8+!** Ласкер сдался (46. . . Kpg7 47. Фh8+, 46... Кре7 47. Фе5+).

13. Алехин — Капабланка

Схватка между двумя шахматными гениями, Алехиным и Капабланкой, до сих пор признается самым выдающимся событием за всю историю шахмат. В борьбе за мировую корону не было матча ни более продолжительного (34 партии), ни более напряженного (32 изнурительных ферзевых гамбита). Но, самое главное, в этом поединке встретились два шахматных гиганта, находившихся в расцвете творческих сил. Непобедимый Хосе Рауль Капабланка со своей феноменальной техникой, позволившей ему высказать гипотезу о «ничейной смерти» шахмат, и великий мастер комбинации Александр Алехин, своей неудержимой фантазией опровергающий эту гипотезу! Одержав в матче шесть необходимых побед, Алехин не только стал четвертым шахматным королем, но и доказал миру неисчерпаемость шахматного искусства.

Приводим финал 21-й партии этого исторического матча.



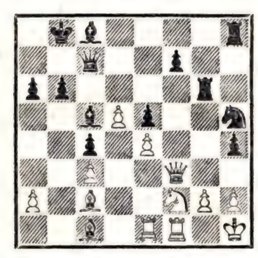
Капабланка — Алехин

26. . . Cf6—b2! Начало своеобразной и удивительной комбинации. Оказывается, у белой ладьи нет удачного отступления. **27. Лc1—e1** (27. Лb1 Ка3! 28. Ф : b2 К : b1 29. Ф : b1 Фb3! 30. Фf1 ba 31. h3 a3 и т. д.; 27. Лd1 ba! 28. Ф : a4 Кb6 29. Л : d5 К : a4 30. Лd1 Кс3 31. Лe1 Лс4 с выигрышной позицией) **27. . . Лc8—d8 28. a4 : b5 a6 : b5 29. h2—h3 e6—e5 30. Лe1—b1 e5—e4 31. Kf3—d4** (не спасает ни 31. Кh2 Фd3! 32. Л : b2 Ф : b3 33. Л : b3 Лd1+ 34. Kf1 Кd2 35. Лa3 К : f1 — вариант Ласкера, ни 31. Ke1 Фd2 32. Фс2 Ф : c2 33. К : c2 Лd2 34. Ke1 Ка3— вариант Алехина) **31. . . Cb2 : d4 32. Лb1—d1 Кс4 : e3!** Эффектный заключительный удар. **Белые сда-**

лись, ввиду варианта 33. Ф : d5 Л : d5 34. Л : d4 Л : d4 35. fe Л : b4.

14. Алехин — Боголюбов

Первый свой матч в ранге чемпиона Алехин провел с Е. Боголюбовым. В то время в шахматном мире у Алехина не было равных, что подтвердилось и в данном поединке. Чистым матом закончилась восьмая партия матча.

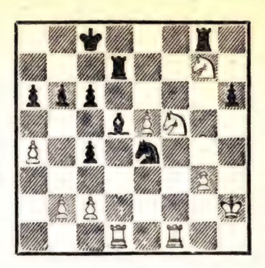


Боголюбов — Алехин

26. . .Kh5—g3+! 27. h2 : g3 h4 : g3+ 28. Kf2—h3 Cc8 : h3 29. g2 : h3 Лh8 : h3+ 30. Kph1—g2 Лh3—h2×.

15. Алехин — Боголюбов

Повторный матч между теми же соперниками мало чем отличался от предыдущего. Перевес Алехина вновь был бесспорным и он сохранил свое звание. Приводим эпизод из шестнадцатой партии матча.



Алехин — Боголюбов

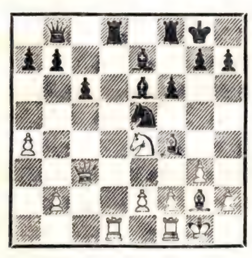
Последним ходом Лh8—g8 черные решили отогнать коня (правильно было Kg5 со сложной игрой), однако конь остался на месте...

30. e5—e6!! (красивая комбинация, опровергающая маневр черных) **30. . . Лd7 : g7 31. Kf5 : g7 Лg8 : g7 32. Лd1 : d5!** (еще один эффектный удар, на котором строится вся комбинация) **32. . .c6 : d5 33. Лf1—f8+ Kpc8—c7 34. Лf8—f7+ Kpc7—d6** (увы, после размена ладей белая пешка проходит в ферзи) **35. Лf7 : g7 Kpd6 : e6 36. Лg7—g6+ Kpe6—e5 37. Kph2—g2 b6—b5 38. a4—a5! d5—d4 39. Лg6 : a6 b5—b4 40. Kpg2—f3 c4—c3 41. b2 : c3 b4 : c3 42. Лa6—e6+!** (весьма прозаический финал) **42. . .Kpe5 : e6 43. Kpf3 : e4. Черные сдались.**

16. Эйве — Алехин

Алехин во встрече с голландским шахматистом явно недооценил своего соперника и в результате на

два года уступил корону. Макс Эйве стал пятым в истории чемпионом мира. Успешно для него сложился участок борьбы между 20-й и 26-й партиями — четыре победы при трех ничьих! Вот как была достигнута первая из этих побед.



Эйве — Алехин

18. Ke4—g5! f6 : g5 (18. . .Cf5 19. Фb3+ Kph8 20. C : e5 Ф : e5 21. Kf7+, и чтобы дело не закончилось комбинацией, описанной нами на четвертой «страничке» книги, черные вынуждены отдать качество) **19. Cf4 : e5 Ce7—f6 20. Ce5 : b8 Cf6 : c3 21. Cb8—d6 Лf8—f7 22. b2 : c3 Лf7—d7 23. Лd1—b1 Лd7 : d6 24. Лb1 : b7 Лd8—d7 25. Лb7 : d7 Ce6 : d7 26. Cg2—e4 c6—c5 27. c3—c4 Cd7 : a4 28. Ce4—d5+ Kpg8—f8 29. Лf1—a1 Лd6—a6 30. Лa1—a2 Kpf8—e7 31. f2—f4 g5 : f4 32. g3 : f4 Kpe7—f6 33. e2—e4 g7—g5 34. f4—f5 h7—h5 35. h2—h4! g5 : h4 36. Kpg1—h2 Kpf6—g5 37. Kph2—h3 Лa6—a5 38. Cd5—b7 Kpg5—f6 39. Cb7—d5 Kpf6—g5 40. Cd5—b7 Kpg5—f6 41. Cb7—c8. Черные сдались.**

17. Алехин — Эйве

Матч-реванш, состоявшийся через два года, закончился убедительной победой великого русского шахматиста. Алехин играл в своем лучшем стиле и легко вернул себе корону. Быстро закончилась шестая партия матча.

Алехин — Эйве

Славянская защита

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 c7—c6 3. Kb1—c3 d5 : c4 4. e2—e4 e7—e5 5. Cf1 : c4 e5 : d4. Этот вариант не сулит белым особых достижений, видимо, Алехин связывал свои надежды со следующим ошеломляющим продолжением: **6. Kg1—f3!?**



Такие позиции обычно встречаются в сеансах од-

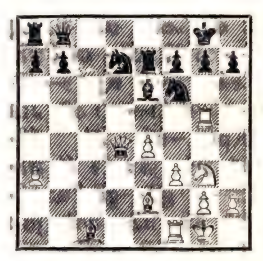
новременной игры... Впоследствии, в книге об этом матче, М. Ботвинник доказал, что жертва коня была некорректной: 6. . .dc 7. С : f7+ Кре7 8. Фb3 cb! 9. С : b2 Фb6! 10. Са3+ (10. С : g8 Л : g8 11. Ф : g8 Фb4+ 12. Кd2 Ф : b2) 10. . .с5 11. С : g8 Л : g8 12. С : с5+ (12. Ф : g8 Фа5+ 13. Кd2 Ф : а3) 12. . . Ф : с5 13. 0—0 Фh5! (13. . . Лh8? 14. Лас1 Фb6 15. Л : с8 Ф : b3 16. ab g6 17. Лfd1 и 18. Лdd8) 14. Ф : g8 Се6 15. Фh8 Кс6, и положение черных выиграно. Конечно, рассмотреть все эти варианты за доской было не легко, и Эйве не решился принять жертву коня.

6. . .b7—b5? 7. Кс3 : b5 Сс8—а6 (голландский гроссмейстер не заметил, что на 7. . .cb следует 8. Сd5) **8. Фd1—b3 Фd8—е7 9. 0—0 Са6 : b5 10. Сс4 : b5 Кg8—f6 11. Сb5—с4 Кb8—d7 12. Кf3 : d4.** Итак, у белых лишняя пешка и позиционный перевес, дальнейшее сопротивление бесполезно. **12. . .Ла8—b8 13. Фb3—с2 Фе7—с5 14. Кd4—f5 Кd7—е5 15. Сс1—f4 Кf6—h5 16. Сс4 : f7+! Кре8 : f7 17. Фс2 : с5 Сf8 : с5 18. Сf4 : е5 Лb8—b5 19. Се5—d6 Сс5—b6 20. b2—b4 Лh8—d8 21. Ла1—d1 с6—с5 22. b4 : с5 Сb6 : с5 23. Лd1—d5. Черные сдались.**

18. Матч-турнир пяти гроссмейстеров

В середине сороковых годов Михаил Ботвинник считался одним из достойнейших соперников А. Алехина. Собственно, между ними уже была предварительная договоренность о матче на первенство мира. Однако смерть Алехина лишила шахматный мир интереснейшего сражения. Теперь Ботвиннику предстояло доказать, что разговор о матче был затеян не случайно. Убедительно, с отрывом в три очка выиграл он матч-турнир пяти сильнейших гроссмейстеров и стал шестым по счету и первым советским чемпионом мира.

Следующая партия состоялась в десятом туре, когда еще не все было ясно — в случае успеха Керес догонял Ботвинника и делил с ним лидерство. Однако одержав эффектную победу, Ботвинник отбросил далеко назад од-



Ботвинник — Керес

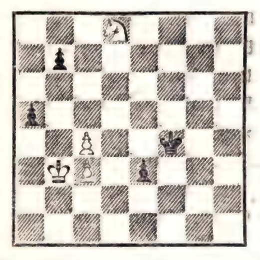
ного из основных конкурентов.

21. Лg5 : g7+! Черный король попадает в матовую сеть. 21. . .Крg8 : g7 22. Кg3—h5+ Крg7—g6 23. Фd4—e3. **Черные сдались.**

19. Ботвинник — Бронштейн

Доказав, что он сильнее всех в мире, Ботвинник на три года оставил шахматы, целиком посвятив себя науке — за это время он завершил работу над докторской диссертацией и сразу после матча защитил ее. «Измена» шахматам могла ему дорого обойтись. В первом матче, проведенном под контролем ФИДЕ, Д. Бронштейн играл прекрасно, ни в чем не уступал сопернику, и ему нехватило лишь немного счастья, чтобы взойти на трон.

Эпизод, происшедший в шестой партии матча, еще раз иллюстрирует нам необычную геометрию шахматной доски...



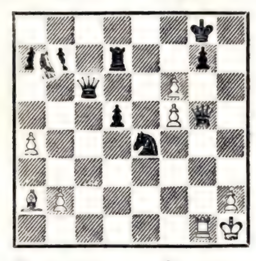
Бронштейн — Ботвинник

В этой позиции белые легко делали ничью путем 57. Ке6+ и 58. Кd4. Бронштейн решил на всякий случай подтянуть короля к опасной пешке и пошел 57. Крb3—c2. Конечно, гроссмейстер видел возможность появления черного короля на поле f2, но рассматривал лишь прямолинейный маршрут Крf4—f3—f2, полагая, что и здесь успеет сыграть Ке6 и Кd4+ с ничьей. Каково же было его изумление, когда неприятельский король действительно отправился к полю f2, но вовсе не по прямому пути (как мы установили на второй «страничке», кратчайшее расстояние на доске измеряется не обязательно по прямой!). После 57. . . Крf4—g3!! белым пришлось сдаться, так как оказалось, что пешку e3 невозможно остановить: на 58. Ке6 следует 58. . .e2, и белый конь попадает на d4 без шаха (59. Крd2 Крf2!).

20. Ботвинник — Смыслов

Это был третий и пока что последний матч на первенство мира, закончившийся вничью. В его первой половине происходили странные события, счет менялся по «синусоиде». Сна-

чала Ботвинник выиграл три партии из четырех при одной ничьей. Еще две ничьи и счет стал $4^1/_2 : 1^1/_2$ в его пользу. Однако в последующих пяти встречах чемпион мира набирает... $^1/_2$ очка, и вперед вырывается Смыслов — 6 : 5. Победа в 12-й партии, окончание которой вы сейчас увидите, позволила Ботвиннику сравнять счет, и после этого ему уже больше ни разу не пришлось отыгрываться. Вторая половина матча, как и первая, закончилась вничью, и чемпион мира сохранил свое звание.



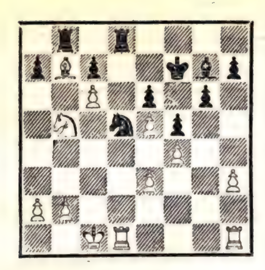
Ботвинник — Смыслов

Черный конь только что стоял на поле c5, и после взятия белыми пешки на f6—30. ef и промежуточного 30. . .Ke4 Смыслов, видимо, был настроен весьма оптимистично. Действительно, при отступлении ферзя — 31. Фg2 следует 31. . .К : f6, и позиция белых проиграна, поскольку все их пешки безнадежно слабы...

31. f6—f7+! Неприятный сюрприз. Белые выигрывают благодаря геометрическим мотивам. Королем бить пешку нельзя из-за Ф : g7+ (пересечение седьмой горизонтали и линии «g»), а на **31. . . Лd7 : f7**, как и случилось в партии, последовало **32. Фg5—d8+ Крg8—h7 33. Ca2 : d5** (пересечение вертикали «d» и диагонали a2—g8) **33. . .Кe4—f2+ 34. Крh1—g2 Фc6—f6 35. Фd8 : f6 Лf7 : f6 36. Крg2 : f2 Лf6 : f5+ 37. Cd5—f3 Лf5—f4 38. Лg1—g4, и черные сдались.**

21. Смыслов — Ботвинник

Пятидесятые годы прошли под знаком соперничества между Михаилом Ботвинником и Василием Смысловым. Если в первом матче претендент ограничился почетной ничьей, то в следующем цикле ему уже удалось взойти на вершину. После пяти партий Ботвинник был впереди. Сравняв счет в шестом поединке, финал которого мы приводим, Смыслов уже больше ни разу не отставал, а только наращивал перевес. В результате он стал седьмым чемпионом мира в истории шахмат.

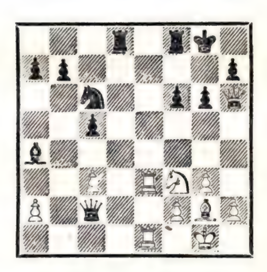


Смыслов — Ботвинник

23. Лd1 : d5! Эффектное продолжение, которое сразу решает исход партии. 23. . .e6 : d5 (23. . .Л : d5 24. К : c7 Лc5+ 25. Кpb1 со смертельной угрозой Ка6) 24. Кb5 : c7 Лd8—c8 25. Cb7 : c8 Лb8 : c8 26. Кc7 : d5 Лc8 : c6+ 27. Кpc1—d2 Кpf7—e6 28. Кd5—c3. Черные сдались.

22. Смыслов — Ботвинник

М. Ботвинник превосходно подготовился к матч-реваншу и уверенно вернул себе корону. Матч начался с трех рядовых побед Ботвинника, а к пятнадцатой партии счет мог уже стать 10 : 5. Его положение в этой партии было значительно лучшим, причем любой разумный ход сохранял перевес. Гроссмейстер погрузился в раздумье с тем, чтобы наметить план выигрыша до самого конца. Можно представить себе удивление Ботвинника, когда к столику подошел арбитр и сообщил, что черные просрочили время и им засчитывается поражение. Единственный случай такого рода за всю историю матчей на первенство мира!

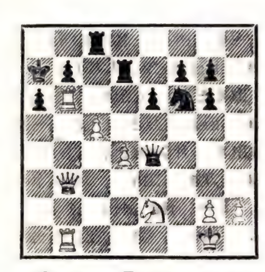


Ботвинник — Смыслов

Эта позиция возникла в восемнадцатой партии матча. Матовое кольцо вокруг черного короля вот-вот сомкнется. Однако белые довели свой перевес до победы только спустя... 50 ходов (причем «по дороге» могли сами получить мат!). Тем не менее первое впечатление от позиции не является ошибочным — в распоряжении белых была эффектная комбинация, которая, увы, осталась за кулисами: 23. Кd4!! cd (не меняет дела 23. . . К : d4 24. Cd5+! Л : d5 25. Лe7 Лf7 26. Лe8+) 24. Cd5+! Л : d5 (24. . . Кph8 25. Лe7) 25. Лe8!, и мат неизбежен.

23. Таль — Ботвинник

Волшебник шахмат Михаил Таль на рубеже 50-х и 60-х годов своими немыслимыми комбинациями приводил в трепет самых стойких гроссмейстеров. Путь от мастера до чемпиона мира он прошел всего за три года! Выиграв матч у М. Ботвинника, 23-летний М. Таль стал самым молодым в истории шахматным королем. В комбинационных бурях он явно превосходил своего могучего соперника. Тактический удар принес ему победу и в 17-й, решающей партии матча, после которой стало ясно, что скоро шахматный мир получит нового, восьмого чемпиона.

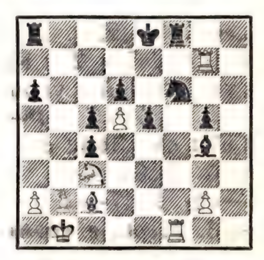


Таль — Ботвинник

У черных заметный перевес, который сохраняло 39. . .Кра8. Однако наступил цейтнот. **39. . .Фе4—d5? 40. Лb6 : а6+! Кра7—b8** (принятие жертвы не спасает от мата) **41. Фb3—а4. Черные сдались.**

24. Ботвинник — Таль

М. Ботвинник вновь блеснул умением находить «ахиллесову пяту» в игре своих соперников. Глубоко проанализировав причины неудачи в предыдущем матче, он с удивительной легкостью вернул себе шахматную корону. Вот финальная сцена заключительного, 21-го поединка.



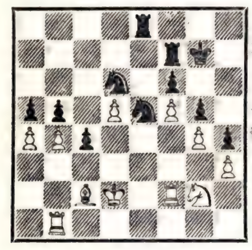
Ботвинник — Таль

28. Кс3—е4! Кf6—d7 (28. . .К : е4 29. Са4+!) **29. Ке4 : d6+ Кре8—d8 30. Лf1 : f8+ Кd7 : f8 31. Кd6 : с4 Сg4—d7 32. Лg7—f7 Крd8—с7 33. d5—d6+. Черные сдались.**

25. Петросян — Ботвинник

В расцвете своего творчества, т. е. в середине 60-х годов Тигран Петросян являлся великим мастером защиты, почти непробиваемым шахматистом. Журналисты присвоили ему титул «железного

тигра». В первой партии матча он не совладал с нервами и потерпел поражение. Однако в последующих поединках Петросян лишь однажды остановил часы. Одержав пять побед над своим выдающимся соперником, он стал девятым чемпионом мира. Это был последний матч М. Ботвинника, патриарха советских шахмат. Право на матч-реванш было отменено и начинать «с нуля» Ботвинник не захотел. Вот отрывок из 18-й встречи поединка.

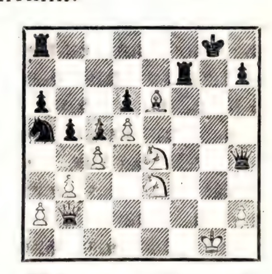


Ботвинник — Петросян

Черные изящно реализуют свой позиционный перевес: **51. . .c4—c3!+ 52. Крd2 : c3** (в случае 52. Крc1 неплохо 52. . .К : g4! 53. hg h3) **52. . .Лf7—c7+ 53. Крc3—d2 Кe5—c4+ 54. Крd2—d1 Кc4—a3! 55. Лb1—b2 Кd6—c4 56. Лb2—a2 a5 : b4 57. a4 : b5 Кa3 : b5 58. Лa2—a6 Кb5—c3+ 59. Крd1—c1 Кc3 : d5 60. Сc2—a4 Лe8—c8 61. Кg2—e1 Кd5—f4** (теперь на 62. Лh2 решает 62. . .Лe7 63. Кc2 Кd3+ 64. Крb1 Кc5). **Белые сдались.**

26. Петросян — Спасский

В своем четвертом цикле борьбы за мировую корону Спасскому удалось наконец дойти до встречи с чемпионом мира. Однако его звездный час еще не настал. Петросян играл сильнее, тоньше, ни в один момент не отставал в счете и достаточно уверенно сохранил свое звание. В десятой партии чемпион мира провел весьма эффектную комбинацию, вошедшую во все учебники шахматной тактики.



Петросян — Спасский

Хорошо известно пристрастие Петросяна жертвовать качество ради инициативы. На этот раз, как вы видите, обе ладьи были отданы за легкие фигуры.

27. Кe4 : d6 Фh4—g5+ 28. Крg1—h1 Лa8—a7 29. Сe6 : f7+ Лa7 : f7. Теперь, отыгрывая после 30. К : f7

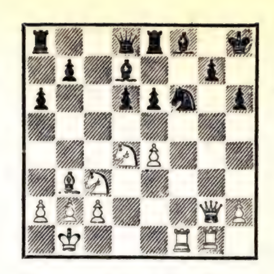
второе качество, белые оставались с лишней пешкой, но борьба затягивалась. **30. Фb2—h8+!!** Кажется, самый длинный ход в матчах на первенство мира! Белые жертвуют ферзя — не частый случай для соревнований столь высокого ранга. Черные немедленно сдались, так как после 30. . . Кр : h8 31. К : f7+ и 32. К : g5 они остаются без фигуры.

27. Спасский — Петросян

В 1954 г., семнадцатилетним юношей, Борис Спасский впервые участвовал в зональном отборе на первенство мира. В том цикле он «с ходу» дошел до турнира претендентов. Однако следующие два цикла, как мы знаем, сложились для него драматически. Четвертая попытка оказалась успешнее, но мечта Спасского еще не сбылась. И вот наконец пятнадцатилетняя титаническая борьба за мировую корону принесла гроссмейстеру полный успех. Обыграв в матче Т. Петросяна, Б. Спасский стал десятым чемпионом мира.

Эффектно завершилась девятнадцатая партия матча.

21. e4—e5! (освобождая место для коня) **21. . .**



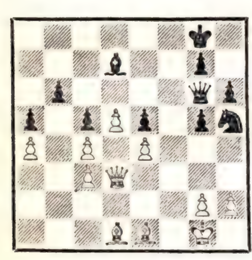
Спасский — Петросян

d6 : e5 22. Кc3—e4! Кf6—h5. Оба белых коня неприкосновенны: 22. . .ed 23. К : f6 Лe7 24. Фg6; 22. . . К : e4 23. Л : f8+, и в обоих случаях черный король получает мат на следующем ходу. **23. Фg2—g6! e5 : d4** (23. . .Кf4 24. Л : f4 ef 25. Кf3! Фb6 26. Лg5! Фd8 27. Кe5, и белые выигрывают) **24. Кe4—g5! Черные сдались,** после 24. . .hg 25. Ф : h5+ Крg8 26. Фf7+ Крh8 27. Лf3 мат неизбежен.

28. Фишер — Спасский

В начале 70-х годов американский гроссмейстер Роберт Фишер поразил мир своими фантастическими победами, и рождение одиннадцатого чемпиона шахматный мир воспринял как должное. К сожалению, после матча с Б. Спасским поклонников древней игры ждало горькое разочарование — новый король оставил шахматы... Превос-

ходство Фишера было ощутимым, но, справедливости ради, надо отметить, что американец предпринял ряд психологических атак на своего противника, и не только за шахматной доской... Это явно отразилось на игре Спасского. Вот эпизод из пятой партии матча (выиграв ее, Фишер только сравнял счет).

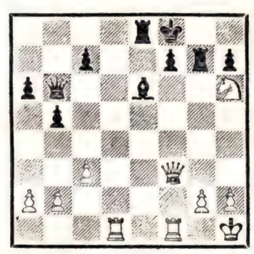


Спасский — Фишер

26. . .Кh5—f4 27. Фd3—c2? Инициатива на стороне черных, но после 27. Фb1 позиция белых была еще вполне обороноспособной. Спасский совершает грубую ошибку, позволяющую черным элегантным ударом **27. . .Cd7 : a4!** завершить партию. **Белые сдались,** так как после 28. Ф : a4 (28. Фb1 С : d1 29. Ф: d1 Ф : e4) 28. . .Ф : e4 их король не может избежать мата.

29. Карпов — Корчной

Решающая партия этого матча прокомментирована на предыдущей «страничке». Еще один любопытный эпизод борьбы был «нарисован» на первой «страничке». Следующий фрагмент взят из восьмой партии.



Карпов — Корчной

Белым удается изящно завершить атаку на неприятельского короля. **26. Лd1—d7! Лe8—b8** (после 26. . .С : d7 дело заканчивалось задачным матом: 27. Ф : f7+! Л : f7 28. Л : f7×) **27. Кh6 : f7 Сe6 : d7** (на промежуточное 27. . .Cg4 следовал тихий ход 28. Фf4) **28. Кf7—d8+!**, и на любое отступление короля следует 29. Фf8×. **Черные сдались** (второй раз претендент признал свое поражение за ход до мата в 17-й партии (см. с. 17)).

30. Карпов — Корчной

Тридцатый, юбилейный матч за мировую корону в Мерано закончился победой чемпиона мира А. Карпова со счетом **6 : 2.**

ЭВМ ЗА ШАХМАТНОЙ ДОСКОЙ

Тема «ЭВМ и шахматы» уже много лет вызывает повышенный интерес как шахматистов, так и математиков. Но если в 50-е годы компьютеры делали в шахматах только первые шаги, то за последнее десятилетие произошло их бурное вторжение во все области, в которых человек так или иначе соприкасается с шахматами.

Эта часть книги посвящена рассказу о шахматных достижениях ЭВМ. Основное внимание будет сосредоточено на следующих двух вопросах:

1) игра ЭВМ в обычные шахматы;

2) анализ и решение с помощью ЭВМ окончаний, задач, этюдов и головоломок.

ШАХМАТЫ ПОМОГАЮТ НАУКЕ

В экономике, в задачах управления, в долгосрочном планировании, иными словами, в так называемых больших системах, выбор оптимального или хотя бы достаточно хорошего решения представляет собой весьма трудную задачу. Дело в том, что современному инженеру или экономисту приходится в своей работе принимать производственные решения в ограниченное время, в сложной, меняющейся ситуации, зависящей от большого числа факторов, не поддающихся однозначной оценке и механическому учету. Число возможных вариантов обычно чрезвычайно велико. Таким образом, сегодня уже невозможно обойтись без мощных технических средств, способных взять на себя часть интеллектуальной работы.

Смысл современной автоматизации и состоит в передаче ЭВМ таких функций, как восприятие обстановки, способность сопоставлять и оценивать раз-

личные ситуации, делать логические выводы. Для того чтобы ЭВМ могла решать эти задачи, необходимо прежде всего их формализовать, затем разработать эффективные алгоритмы, позволяющие получать решение в реальное время, и, наконец, реализовать эти алгоритмы в виде программ для ЭВМ.

Вот тут-то нам на помощь и приходят... шахматы. Они представляют собой очень удобную модель «большой системы». Действительно, в шахматах легко сформулировать конечную и многие промежуточные цели, но практически невозможно дать точного рецепта для их достижения. Выбор хода в шахматной партии — это и есть принятие решения в описанной выше сложной ситуации. Вот почему ученые многих стран, работающие над проблемой искусственного интеллекта, избрали именно шахматы в качестве модели для своих исследований.

Обдумывая очередной ход, шахматист заставляет свой мозг проделывать колоссальную работу. Здесь и цепочки логических рассуждений, и скрытая от мысленного взора работа подсознания, монотонное пробегание по веточкам конкретных вариантов и вспахивание пластов памяти, оживляющее зрительные ассоциации и питающее интуицию. В этой связи можно выделить два направления в шахматном программировании. Первое заключается в создании программы, имитирующей работу человеческого мозга. Для этого прежде всего необходимо изучить и формализовать сложные мыслительные процессы, о которых мы говорили. Используя такую программу, машина смогла бы не только играть в шахматы, но быть равноправным помощником человека в самых сложных ситуациях. Впрочем, успех на этом пути пока что представляется маловероятным. Другое, более техническое направление состоит в разработке алгоритмов и программ, основанных на быстродействии ЭВМ и точности их расчетов. Создание сильной программы, способной конкурировать с шахматным мастером, позволило бы использовать разработанные алгоритмы для оперативного управления большими системами.

Научить машину играть в шахматы — дело не слишком трудное. Достаточно выбрать некоторый способ кодирования полей шахматной доски и фигур, а затем написать программу,

которая определяла бы в позиции все допустимые правилами игры ходы. Делая любой из этих ходов, машина тем самым играла бы в шахматы. Легко представить себе качество такой игры. А вот научить машину хорошо играть — задача исключительно трудная. В общем виде ее можно сформулировать так: найти, по возможности, лучший ход в предъявленной ЭВМ позиции. При этом важно, чтобы алгоритм, позволяющий находить такой ход, обеспечивал решение поставленной задачи не теоретически, а реально, т. е. позволял выбирать ход в разумное время. Чтобы рассказать о том, как решается эта проблема, нам придется ввести некоторые термины и понятия, используемые в общей теории игр.

Шахматы относятся к разряду конечных игр с полной информацией и в этом смысле ничем не отличаются от простейшей игры в крестики-нулики на доске 3×3. Структура таких игр теоретически абсолютно ясна. В каждом положении существует лучший ход, не обязательно единственный. Последовательность лучших ходов за обе стороны приводит воображаемую партию к однозначному результату, и поэтому говорят, что исход игры в любой ситуации, в том числе в начале игры, является предопределенным. Но если в крестиках-нуликах при наилучших ходах сторон игра завершается ничьей, то в шахматах вопрос о том, как именно предопределена начальная позиция, по-видимому, навсегда останется открытым. Про думающих иначе, можно сказать, что они либо:

а) впали в мистику,

б) надеются на помощь инопланетян,

в)

Пункт в) оставлен пустым, так как заполнить его может только думающий иначе.

Доказательство того, что исход игры в любой шахматной позиции предопределен, было впервые дано итальянским математиком Цермело в 1913 году. Мы приведем его здесь, поскольку оно необходимо для понимания дальнейшего.

Прежде всего следует уточнить, что такое позиция. Когда мы говорим «позиция», то имеем в виду положение фигур на доске вместе с указанием очередности хода, права сторон на рокировки и возможности взятия на проходе.

Обозначим теперь исходную (не обязательно на-

чальную) позицию через P_0 (рис. I), пусть для определенности в ней ход белых (на рис. I позициям с ходом белых соответствуют белые кружки, а позициям с ходом черных — черные). Произведем все

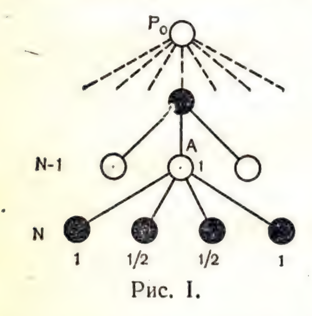


Рис. I.

возможные ходы белых из P_0, из каждой полученной позиции — все возможные ходы черных и т. д. Графически эта процедура представляет собой так называемое дерево игры (дерево перебора), начатой из P_0 (корень дерева). Если P_0 — начальная позиция, то дерево, очевидно, будет содержать все мыслимые партии, которые можно разыграть на шахматной доске.

Позиции, в которых уже нельзя сделать хода (т. е. на доске стоит мат или пат), назовем заключительными. Введем для них естественные оценки: 1 — выигрыш белых, $^1/_2$ — ничья, 0 — выигрыш черных. Если некоторая позиция вдоль ветки повторилась, то во второй раз ее также будем считать заключительной и припишем оценку $^1/_2$. Поскольку число шахматных позиций конечно, любая партия через конечное число ходов придет к заключительной позиции.

Пусть максимальная длина партии, начатой из P_0, равна N ходам. Здесь уместно сделать следующее замечание. Обычно под ходом подразумевают перемещение фигуры одной из сторон. Однако при нумерации ходов перемещение белой и черной фигуры засчитывается за один ход. Так, если говорят, что партия длилась 20 ходов, то имеется в виду, что белые сделали 20 ходов, а черные 19 или 20. Конечно, в контексте всегда ясно, о каких ходах идет речь, но если хотят подчеркнуть, что рассматривается ход одной стороны, то его называют полуходом. В данном случае как раз считается, что партия длилась N полуходов.

На рис. I нижние кружки соответствуют заключительным позициям N-го уровня дерева; всем им приписаны оценки. Покажем, что с N-го уровня оценки по простым правилам можно перенести на (N—1)-й уровень. Пусть

A — позиция $(N—1)$-го уровня. Если она заключительная, то уже имеет оценку. Если нет, то из нее все ходы ведут в заключительные. Поскольку их оценки нам известны, можно установить и оценку позиции A. Если в A ход белых (как на рис. I), то ее оценка равна максимальной из оценок заключительных позиций, следующих за нею. Если же в A ход черных, то вместо максимальной оценки следует взять минимальную. В нашем случае из A белые могут сделать четыре хода. Два из них ведут к ничьей, два к выигрышу. Оценка позиции A равна 1.

После описанной процедуры все позиции $(N—1)$-го уровня будут оценены. Теперь можно удалить из дерева игры все позиции N-го уровня и проделать описанную процедуру над новым, чуть подрезанным деревом. В результате окажутся оцененными все позиции $(N—2)$-го уровня и т. д.

Таким образом, всякий раз позиции с ходом белых приписывается максимальная из оценок позиций, в которые можно попасть из нее за один ход, а позиции с ходом черных — минимальная. Такая процедура называется минимаксной (ее называют также просто минимаксом). Применив минимакс в последний раз, т. е. на N-м шаге, мы найдем оценку исходной позиции P_0, а заодно и лучший ход в ней. Этим наше доказательство заканчивается.

Отметим, что процедура минимакса лежит в основе большинства играющих программ. Только при этом в качестве заключительных позиций рассматриваются те, что получаются из анализируемой позиции P_0 за некоторое, не слишком большое, число ходов.

На основе метода Цермело можно составить алгоритм, точно решающий задачу выбора лучшего хода в позиции. Однако используя этот алгоритм, машина никогда не сделает хода, поскольку анализ полного дерева игры при нынешнем уровне техники, да и в обозримом будущем, дело совершенно непосильное.

МАШИНА УЧИТСЯ ИГРАТЬ

В конце XVIII в. в Западной Европе стало известно о новом чуде — механическом игроке, обыгрывающем всех желающих с ним сразиться. Создатель

этого шахматного автомата венгерский механик и изобретатель Кемпелен разъезжал со своим детищем по европейским столицам, устраивая показательные выступления при дворах монархов и неизменно вызывая восхищение зрителей. Перед особо недоверчивыми Кемпелен с готовностью распахивал дверцы автомата, и тогда все видели множество движущихся шестеренок, валиков и рычагов. Увы, все это было лишь ловкой мистификацией: в автомате скрывался шахматист, а иллюзию пустоты создавала специальная система зеркал; главным назначением таинственного механизма было производить впечатление на публику.

Впервые серьезная попытка создать шахматный автомат была предпринята в 1914 году испанцем Кеведо. Созданное им механическое устройство с помощью короля и ладьи матовало одинокого короля противника. Принцип работы автомата был прост. Кеведо описал правила, с помощью которых достигается сначала планомерное оттеснение короля на последнюю линию, а затем и матование его. Эти правила были реализованы в виде переключательной схемы, используя которую автомат передвигал фигуры на доске. Все же машина Кеведо решала слишком простую задачу, и только с появлением быстродействующих ЭВМ создание шахматного автомата стало более реальным делом.

В 1950 году известный американский математик К. Шеннон опубликовал статью, в которой дал общий подход к построению шахматных программ. Прежде всего он ввел понятие оценочной функции, сопоставляющей каждой шахматной позиции определенное число (оценку). Далее он предложил вести перебор вариантов до некоторой фиксированной глубины, а возникающие при этом концевые позиции оценивать с помощью оценочной функции. Лучший ход определяется после этого согласно правилам минимаксной процедуры.

Шеннон указал на две возможные схемы перебора. Первая из них полнопереборная, т. е. такая, при которой в процессе построения усеченного дерева рассматриваются все ходы, допустимые по правилам игры. Во второй схеме предусматривается перебор лишь тех ходов, которые по некоторым соображениям признаются разумными. При реализации первой схемы трудно

достичь большой глубины расчета, так как дерево перебора катастрофически быстро растет. Во втором случае возникают проблемы, связанные с определением разумности ходов.

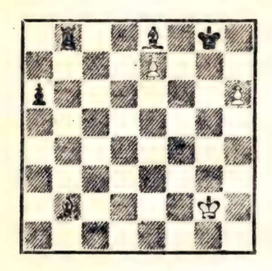
В качестве оценочной функции Шеннон предложил использовать многочлен вида $\sum_{i=1}^{k} \alpha_i p_i$, где k — число признаков позиции, α_i — вес признака, а p_i равно 1 или 0, в зависимости от наличия или отсутствия данного признака в позиции. С помощью оценочной функции можно учесть материальное соотношение сил, а также позиционные факторы: слабые пешки, владение центром, открытые линии, подвижность фигур и т. д.

Возникает вопрос, а нельзя ли придумать столь мощную оценочную функцию (не обязательно указанного вида), которая бы позволяла определять исход игры в любой предложенной позиции? С помощью такой функции можно было бы безошибочно играть в шахматы, не производя утомительного перебора. Лучшим всегда будет ход, который ведет в позицию с максимальной оценкой. Строго говоря, следует еще учитывать, во сколько ходов выигрывается позиция; для этого достаточно в теореме Цермело заключительным выигранным позициям приписывать оценки $\pm 1/n$, а ничейным 0 (n — длина ветки, ведущей в данную позицию).

То, что такая оценочная функция в принципе существует, следует из теоремы Цермело. Значения этой функции могут быть заданы в виде таблицы, левый столбец которой представляет собой набор всех шахматных позиций, а правый — их оценок (1, 0, $^1/_2$). Однако эта таблица будет столь же необозримой, сколь и полное дерево шахматной игры. Разумеется, нас интересует не табличная оценочная функция, а такая, которая использует в качестве аргументов статические признаки позиции. Хотя доказать это невозможно, но не вызывает сомнения, что идеальная оценочная функция, основанная на простых и явных признаках позиции, будет столь же громоздкой, что и табличная функция.

Трудности, возникающие при создании хорошей оценочной функции, носят вполне закономерный характер и отражают сложность шахматной игры. Высказанные соображения показывают, что бесперебор-

ная игра в шахматы вряд ли возможна. В качестве иллюстрации рассмотрим следующий пример.



В этой позиции материальный перевес на стороне белых, но их оба слона находятся под боем, и нетрудно убедиться, что окончание ничейно. Немного изменим позицию, добавив черным пешку на c5. Как будто положение черных от этого может только улучшиться, но, как ни странно, теперь они проигрывают: 1. h7+! Кр : h7 2. Са4! Л : b2+ 3. Сс2+! Л : с2+ 4. Крf3, и собственная пешка мешает черной ладье вернуться на последнюю горизонталь. Роковая роль пешки с5 выявилась только в процессе перебора вариантов. А теперь представьте себе оценочную функцию, которая могла бы во всем этом разобраться, т. е. предпочесть (за белых) вторую позицию первой!

Оценочные функции, используемые в реальных шахматных программах, обычно состоят из двух компонент — материальной и позиционной. Подсчет материальной составляющей несложен и производится в соответствии с принятой у шахматистов шкалой относительной ценности фигур. Позиционная составляющая может строиться на основе различных позиционных факторов и оценок. Как показывает практика, разумное варьирование весов признаков не сказывается на силе игры машины, гораздо важнее сам факт учета того или иного признака.

Обычно при создании шахматной программы учитываются такие факторы, как подвижность фигур, владение центром и открытыми линиями, безопасность короля, а в пешечной структуре — фаланги, опорные пункты, проходные, сдвоенные и изолированные пешки и т. д. Рассмотрим один из факторов — владение центром. Вот как трактует его оценочная функция советской программы «Каисса»: центром с точки зрения белых считаются поля e4, d4, e5, d5, e6, d6; пешка или легкая фигура, стоящая в центре, дает 20 условных единиц; удар пешкой или фигурой на центральное поле ценится в 10 единиц.

Для уточнения масштаба добавим, что подвижность фигуры определяется числом полей, которые она бьет, причем за каждое поле прибавляется одно очко.

В различных стадиях шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль) оценка некоторых позиционных факторов может существенно меняться. В соответствии с этим сильнейшие программы имеют настраиваемую оценочную функцию, т. е. функцию, для которой набор признаков и их весов определяется самой программой в зависимости от обстановки на доске.

Другой популярной идеей создания шахматной программы является принцип самообучения. Он основан на предположении, что машина может постоянно улучшать игру путем анализа своих или чужих партий и может учиться на своих ошибках. Однако реализация этой идеи весьма сложна. Во-первых, в шахматах не так уж часто повторяются позиции, а если требование тождественности позиций заменить «похожестью», то кто гарантирует похожесть решения? Кроме того, если машина получила мат на 20-м ходу, то где искать ошибку — на 19-м ходу или на пятом? В этом трудно разобраться.

СОВРЕМЕННЫЕ ИДЕИ ШАХМАТНОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

В этом разделе мы рассмотрим методы и алгоритмы, которые являются общими для большинства работающих шахматных программ.

Дерево перебора

Любая шахматная программа так или иначе реализует некоторую переборную схему. На рис. II изображено дерево перебора с глубиной расчета — три полухода (P_0 — произвольная исходная позиция). Реальное дерево перебора, с которым приходится иметь дело шахматной программе, неизмеримо больше. Например, американская программа «Чесс» прежде чем сделать ход изучает в среднем около 700 000 позиций. Наша «Каисса» во время матча с читателями «Комсомольской правды» в 1972 г., не будучи связанной жестким контролем времени, имела в дереве перебора до трех миллионов позиций. Некоторые ошибочно

считают, что для нахождения лучшего хода машине необходимо хранить в своей памяти все анализируемые варианты. На самом деле ей достаточно помнить каждом новом подъеме в этот узел. Так, оценка позиции B_1 сначала совпадает с оценкой позиции C_1, а затем уточняется при рассмотрении позиции C_2. По-

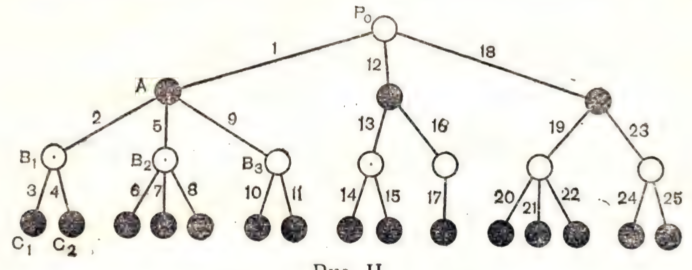


Рис. II.

только цепочку ходов, ведущую из вершины дерева в текущую позицию, а также сопутствующую позиции информацию. Проследим за этой процедурой по нашей схеме. Будем двигаться по дереву игры некоторым регулярным способом (в соответствии с нумерацией ходов, указанной на рис. II).

Сделав ход с номером 3, мы получим заключительную позицию C_1, которую оценим с помощью оценочной функции. Оценки будут переноситься вверх согласно правилу минимакса. При этом оценка в узле дерева, представляющая максимум или минимум оценок следующего уровня, получается не сразу (как при доказательстве теоремы Цермело), а постепенно уточняется при лучив оценку позиции B_1, мы припишем ее позиции A, а затем уточним после анализа позиций B_2 и B_3, и т. д. Подобный алгоритм движения по дереву «вверх — вниз» часто встречается в различных переборных задачах, возникающих на практике.

Самые первые шахматные программы действовали по описанной схеме. При этом на обход дерева игры тратилось слишком много времени, а прямолинейное использование оценочной функции часто приводило к грубым ошибкам. В дальнейшем математики и программисты разработали много методов, позволяющих существенно упростить анализ дерева перебора и более гибко обращаться с оценочной функцией.

Метод граней и оценок

Наиболее мощный метод сокращения перебора — это метод граней и оценок, используемый в настоящее время во всех играющих программах. Остановимся на нем подробнее. Для этого выделим из дерева игры некоторый фрагмент, схематически изображенный на рис. III.

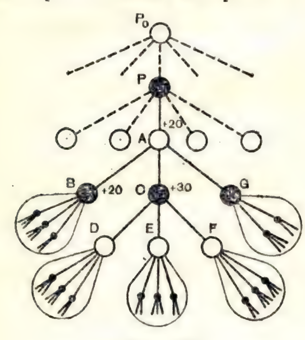


Рис. III.

Пусть белые уже изучили ход *AB* (т. е. ход, ведущий из позиции *A* в позицию *B*). При этом соответствующее поддерево с вершиной *B* в результате минимакса дало позиции *B* оценку + 20 за белых (т. е. —20 за черных). Это означает, что, пробуя другие ходы из *A* при спуске вниз по дереву, белые уже никогда не согласятся на оценку меньшую или равную +20 (поскольку эту оценку им уже обеспечивает ход *AB*). Далее оценки всех позиций рассматриваются со стороны белых.

Оценка + 20 называется гарантированной оценкой позиции *A* (для белых) или, иначе, ее нижней гранью. Каждой позиции с ходом черных также приписана некоторая гарантированная оценка, и пусть в позиции *P* ее значение равно +30. При движении вниз по дереву эти оценки всякий раз переносятся в соответствующие позиции. Например, после хода *AC* оценка из позиции *P* перенесется в позицию *C*, а после хода *CD* произойдет перенос оценки из *A* в *D*.

Гарантированные оценки за белых и черных образуют интервал — в нашем случае (20, 30), в котором должна находиться истинная оценка исходной позиции P_0. Варианты, приводящие к оценке вне этого интервала, будут отвергнуты соответствующей стороной как неправомерные. Рассмотрим эту процедуру в действии.

Пусть белые, продолжая перебор из позиции *A*, попробовали ход *AC*, а черные ответили ходом *CD*. При вершине *D* пока что была записана ее оценка, равная 20, перенесенная из *A*. Если теперь оценка, принесенная сни-

зу в позицию D, окажется не больше 20, это будет означать следующее:

1. Ход AC не лучше, чем AB (при правильном ответе черных CD оценка белых будет не больше, чем при ходе AB). Будем называть ход AC плохим.

2. Ход CD опровергает ход AC (в указанном смысле). Будем называть его опровергающим.

3. Другие ходы черных из позиции C можно не рассматривать.

В этом случае говорят, что произошло отсечение, и ходы CE и CF (рис. III) вместе с висящими на них поддеревьями уже не изучаются.

Здесь хорошо видно, как важен порядок рассмотрения ходов. Предположим, что сначала пробовались ходы CE и CF и лишь затем CD. Если бы ни один из первых двух ходов не оказался опровергающим, то мы только зря потеряли бы время на перебор ненужных вариантов.

Рассмотрим теперь случай, когда оценка, принесенная снизу в позицию D, оказалась внутри интервала, и пусть ее значение равно +25. В этом случае ход CD назовем улучшающим. Гарантированная оценка позиции C изменится с 30 на 25, перебор будет продолжен ходом CE и будет идти в границах (20, 25).

Улучшающий ход сужает границы и тем самым увеличивает вероятность последующих отсечений. Ходы CE и CF могут еще более улучшить оценку для черных или даже оказаться опровергающими.

Наконец, если оценка позиции D окажется не меньше 30, то ход CD будет плохим. Черные продолжат перебор ходом CE в прежних границах. В случае, когда все ходы из вершины C окажутся плохими, уже ход белых AC станет опровергающим, и черные должны будут сменить ход, приведший в позицию A.

В нашем примере границы были получены непосредственно из перебора как минимаксные оценки. Однако когда мы только начинаем перебор, никаких границ еще нет или их можно считать бесконечными. В этом случае, дойдя впервые до концевой позиции, программа будет мириться даже с потерей ферзя. Лучший ход в конце концов будет найден, но ценой рассмотрения огромного числа бессмысленных вариантов. Чтобы этого избежать, обычно в начале перебора устанавливают некоторые априорные

границы. Их можно получить разными путями, например, проведя неглубокий перебор или с помощью некоторого форсированного варианта. Если мы возьмем границы очень широкие, то перебор сократится мало. Если же возьмем очень узкие границы, но не угадаем их, то оценка позиции выйдет из предписанного интервала, и нам придется повторить перебор, задав другие границы. Работа будет проделана вхолостую.

Описанный алгоритм называют методом граней и оценок, а также α—β процедурой, имея в виду обозначения граней. Как уже говорилось, его эффективность существенно зависит от того, насколько удачно упорядочены ходы в переборе. Так, если лучшие ходы пробуются первыми, то возникающие отсечения позволяют ограничиться рассмотрением примерно $\sqrt{n}$ позиций, где n — полный объем дерева перебора. Действительно, чтобы убедиться, что данный ход плохой, достаточно найти один ход, опровергающий его, а в ответ на опровергающий ход, чтобы выяснить это, приходится перебирать все возможности. Отсюда следует, что дерево перебора ветвится через уровень. И если глубина перебора равна $2l$, а в каждой позиции имеется m ходов, то всего получится $n_1 = m^l$ заключительных позиций, а не $n = m^{2l}$, как было бы без отсечений. Расчет приблизителен, однако это мало влияет на общий результат, и для деревьев большого объема оценка $n_1 \cong \sqrt{n}$ оказывается верной.

Велик ли выигрыш? Машина сейчас тратит на поиск хода в среднем 3 минуты и рассматривает при этом $\sqrt{n} = 10^6$ позиций. Без использования алгоритма граней и оценок машине пришлось бы изучить n позиций и потратить на это $3 \cdot 10^6$ минут. Вся партия из 40 ходов заняла бы 200 лет вместо двух часов.

Некоторые способы, позволяющие удачно упорядочить ходы в переборе вариантов, будут рассмотрены ниже.

Форсированный вариант

Когда мы говорили об оценочной функции, то отмечали, что она учитывает лишь статические свойства позиции, и поэтому ей можно доверять только в относительно спокойных ситуациях, в которых ни одна из сторон не может ближайшими ходами изменить ма-

териальное соотношение сил в свою пользу. Если же чисто механически оборвать расчет вариантов при достижении предельной глубины перебора, то может оказаться, что сторона, имеющая право хода в заключительной позиции, выигрывает фигуру или даже объявляет мат.

Чтобы избежать этих очевидных ошибок, были придуманы различные эвристические методы. Одним из них является форсированный вариант (ФВ), который мы сейчас опишем.

Если в некоторой позиции начинается ФВ, то дальнейшую игру разрешается вести только «форсированными ходами», под которыми понимаются шахи, ответы на них, превращения и взятия, отыгрывающие материал, пожертвованный с начала ФВ. Так, например, если первым ходом ФВ белые взяли слона, то черные в ответ тоже должны брать фигуру. Если они возьмут слона, то белые смогут брать что угодно. Но если черные возьмут ладью, то белые обязаны взять не меньше чем фигуру и т. д. По правилам ФВ сторона, имеющая право хода и не находящаяся под шахом, может оценить возникшую позицию и присвоить ей эту статическую оценку как окончательную. ФВ может прерваться из-за отсутствия форсированных ходов, или потому, что оценка позиции оказалась достаточно высокой для стороны, чья очередь хода (если она не находится под шахом). Длина ФВ практически не лимитируется — при ограничении числа шахов ФВ сам прерывается. В среднем дерево ФВ содержит 6 позиций.

Если иметь в виду сотрудничество человека и машины, то уже знание результата ФВ в данной позиции во многом помогло бы шахматисту. Зачастую неочевидные комбинации проходят в русле чистого форсированного варианта. Вот пример из партии известных гроссмейстеров прошлого (Нью-Йорк, 1924).



Боголюбов — Капабланка

Черные в этой позиции сыграли **1. . .К : d4!**, и после **2. cd Л8 : c5!** Боголюбов сдался, так как на 3. dc решает 3. . .Ф : c5+ и 4. . . Л : c1. Программа, использующая ФВ, нашла бы эту

комбинацию даже при глубине расчета на один полуход.

Впервые ФВ был программно реализован в 1962 году в одной из ранних версий «Каиссы». В настоящее время им активно пользуются многие шахматные программы.

Порядок рассмотрения ходов

Остановимся теперь на тех методах, которые позволяют добиться качественного упорядочения ходов в позициях дерева перебора. Как было показано, решение этого вопроса существенно влияет на время работы шахматной программы (или при тех же ресурсах времени, на качество ее игры).

Ходы из корня дерева должны быть упорядочены наиболее аккуратно. Это будет способствовать возникновению максимальных отсечений в процессе перебора. Для этой цели после каждого из этих ходов применяется ФВ, который и приносит оценку хода.

На более глубоких уровнях перебора средства для диагностики качества хода более разнообразны. Если можно взять незащищенную фигуру или побить слабой фигурой сильную, то эти ходы-кандидаты рассматриваются в первую очередь. Это так называемые выгодные взятия. В число первых попадают также отступления фигур при нападении на них (правило «напал — ушел»). Эффективным оказывается взятие фигуры противника, только что сделавшей ход. При прочих равных условиях выгоднее начать перебор с ходов на поля, которые не находятся под ударом противника.

Эти соображения служат для априорной оценки хода. Они, безусловно, полезны, хотя и несколько абстрактны. На помощь приходит «служба лучших ходов», позволяющая учитывать динамику позиции. В этой справочной службе запоминаются те ходы, которые оказывались лучшими (т. е. опровергающими или улучшающими) на различных уровнях в процессе перебора. Эти ходы предлагаются затем в качестве ходов-кандидатов во вновь возникающих позициях. Такая «непрерывность» шахматных позиций может показаться удивительной. Вот, однако, проясняющий пример. После начальных ходов 1. е4 е5 2. Сс4 Кс6 3. Фh5 у черных есть 28 ответов, но на 23 из них лучшим ходом белых яв-

ляется один и тот же 4. Ф :f7.

Вопросов, связанных с функционированием службы лучших ходов, довольно много. Интересно, что когда «Каисса» впервые использовала эту службу, время работы машины сократилось более чем в 10 раз. Отметим, что в последние годы многие шахматные программы обзавелись дебютными библиотеками. Это улучшает игру машин в начале партии, а также позволяет сэкономить время для обдумывания последующих ходов.

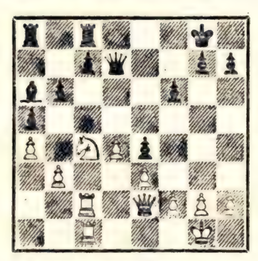
ИГРАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ

Программа «Каисса»

В нашей стране первая шахматная программа была создана в начале 60-х годов группой математиков в составе: Г. Адельсон-Вельский, В. Арлазаров, А. Битман, М. Донской и А. Усков. В дальнейшем в честь музы шахмат эта программа получила романтическое имя «Каисса».

В ранних версиях «Каисса» при выборе хода сначала осуществляла полный перебор на некоторую глубину *n*, а затем (в каждой заключительной позиции) включала ФВ. В более поздних версиях эту схему заменили (*n*, *t*)-перебором. Теперь ветка игры при выборе хода обрывается, как только будут одновременно выполнены два следующих условия: 1) ветка достигла глубины не меньшей, чем *n*; 2) на ветке встретилось не меньше, чем *t* «тихих» ходов (т. е. ходов не типа ФВ). Если *t* тихих ходов встретится среди первых *n* ходов ветки, то это не внесет ничего нового в старую схему. Но если первые *n* ходов были форсированными, то перебор пойдет значительно глубже.

В качестве иллюстрации рассмотрим следующий пример (Будапешт, 1896).



Харузек — Чигорин

Белые сыграли **1. К : b6!** После 1. . .cb 2. Ф : a6! Л : a6 3. Л : c8+ Крf7 4. Л8c7 они остаются с лишней пешкой. При обычном переборе машина найдет эту комбинацию при

глубине расчета не менее восьми полуходов, так как только после четвертого хода черных включение ФВ приносит белым успех. Если же использовать «тихую игру», то для нахождения комбинации достаточно положить $t=2$, т. е. рассматривать варианты, содержащие на ветке два тихих хода. В нашем примере первым тихим ходом будет 4. Л8с7, после чего черные обязаны продолжить перебор, который во всех вариантах приводит к материальному перевесу белых.

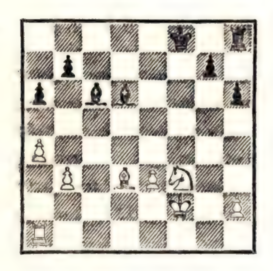
Весьма плодотворным оказалось использование схемы (n, t) в методе каскадного перебора. Он состоит в следующем. Последовательно реализуются схемы перебора, начиная с минимальной глубины расчета до некоторой предельной, определяемой специальными условиями. При этом каждая последующая фаза перебора учитывает информацию, полученную ранее (границы, лучшие ходы и т. д.). Качественное упорядочение ходов на старших уровнях (близких к корню дерева), достигаемое при каскадном переборе, вполне компенсирует потери от повторных расчетов. Параметры последовательных фаз перебора могут быть заданы перед началом партии, а могут определяться более гибко самой программой в зависимости от оставшегося до контроля времени. Вот примерный график фаз (n, t), которого придерживается «Каисса»: (1, 0), (3, 1), (5, 2), (7, 3).

К первому чемпионату мира среди ЭВМ «Каисса» приготовила сюрприз — научилась думать, используя время противника. Для этого ей приходилось прогнозировать возможные ответы и последовательно их обсчитывать. После получения ответного хода «Каисса» оказывалась в одном из трех состояний: либо этот ход был ею уже изучен, и она моментально делала ответный ход, либо она была занята изучением ответа противника и, значит, даром время не теряла, либо она еще не приступала к рассмотрению этого хода и тогда ее усилия были потрачены впустую. Впрочем, в последнем случае «Каисса» могла утешиться тем, что, по ее мнению, противник избрал не лучшее продолжение. Через три года на втором чемпионате мира уже все сильнейшие программы думали, используя время противника.

Уже много лет действует в «Каиссе» служба лучших ходов. В резуль-

тате экспериментов служба неоднократно модернизировалась. Одна из новых идей состоит в использовании информации об объеме поддерева, которое порождается ходом, опровергающим ход противника в процессе перебора. Дело в том, что рассмотрение наудачу одного из опровергающих ходов может привести к изучению обширного дерева вариантов, в то время как другой ход дает почти неветвящуюся цепочку. В соответствии с этим в службу заносятся ходы вместе с объемами висящих на них поддеревьев, и эта информация учитывается в дальнейшем для установления приоритетности ходов-кандидатов.

При расчете ФВ машина много времени тратит на повторение одних и тех же серий ходов в позициях формально различных, но, по существу, мало отличающихся. Рассмотрим следующий пример.



Белые хотят выяснить, что им грозит, и пускают ФВ за противника. Оказывается, черные могут выиграть пешку путем 1. . . С : f3 2. Кр : f3 С : h2, после чего белые еще попробуют ход 3. С : а6, а черные опровергнут его ответом 3. . .ba. Возникает вопрос, какие ходы белых могут изменить результат этого ФВ, а какие заведомо не могут. Для «Каиссы» был придуман способ, позволяющий отвечать на него. Он заключается в запоминании полей и линий, по которым ходили фигуры в процессе данного ФВ. Ответ будет таким: белые должны либо сами создать новое нападение, либо сделать ход, влияющий на линии рассмотренного ФВ. В данном примере ходы белых а5, b4, Лb1, Cf5, Кре2 и т. д. являются безразличными к угрозе, поскольку не затрагивают линий соответствующего ФВ. После этих ходов черные по-прежнему могут разменяться на f3 и взять пешку h2. Ход Лg1 создает угрозу пешке g7, а ходы h3, е4, Се2, Лс1, Лd1, Ла2, Лh1, Крg2 влияют на линии ФВ. Их-то и будет анализировать «Каисса». Введение понятия «линия варианта» оказалось весьма плодотворным и стимулировало новые

изыскания в этом направлении.

Одной из первых стала пользоваться «Каисса» дебютной библиотекой. Главной причиной, побудившей авторов программы заняться этим вопросом, был фактор времени. Ведь наличие такой библиотеки позволяет быстро разыгрывать начало партии. В дальнейшем сэкономленные минуты могут позволить машине больше подумать над решением сложных проблем середины игры. Этот факт представляется немаловажным, особенно если учесть, что многие программы используют мощные компьютеры с быстродействием порядка 50 миллионов операций в секунду.

В настоящее время дебютная справочная «Каиссы» насчитывает около 14 000 ходов. Длина вариантов в ней колеблется от 5—6 до 20 полных ходов. Имеется комплекс программ, позволяющий пополнять справочную, вносить в нее различные изменения и распечатывать требуемые варианты.

С самого начала работы создатели «Каиссы» много внимания уделяли сервисным программам. Система таких программ обеспечивает удобный ввод и обработку многочисленных параметров основной программы, дает возможность следить за трассой перебора, собирать различную статистику, печатать по варианту или другим указаниям требуемую информацию. Вот некоторые данные, полученные «Каиссой» в результате самонаблюдения.

Средний номер хода, позволяющего опровергнуть плохой ход противника, равен 1,5, т. е. более, чем в половине случаев «Каисса» сразу находит нужный ответ. Средний номер хода, после которого сужаются границы, равен 2,5. Около 70% всех сделанных ходов приходится на долю ФВ.

Наличие в «Каиссе» мощной сервисной системы обеспечивает удобную отладку, а главное, позволяет эффектно проводить эксперименты и определять ценность различных алгоритмов и эвристик.

Американские шахматные программы

В настоящее время в мире имеется уже несколько десятков играющих шахматных программ, большинство из которых создано в США, где сейчас наблюдается бум шахмат-

ного программирования. Проведено начиная с 1970 года десять чемпионатов среди ЭВМ, новые программы рождаются, как грибы после дождя.

Большинство американских программ — «Чесс», «Белл», «Дачесс» и другие,— основаны на полнопереборной схеме с некоторыми модификациями. Попытки реализовать вторую схему Шеннона и при этом добиться качественной игры успеха пока не имели.

В состоявшемся в 1967 году матче из четырех партий, в котором встретились «Каисса» и программа Котока — Маккарти из Стэнфордского университета, американская программа включала в дерево перебора только некоторые, разумные с ее точки зрения ходы. При этом число разрешенных в позиции ходов уменьшалось с увеличением глубины по схеме: 7, 7, 5, 5, 3, 3, и далее шел практически неветвящийся вариант. Как показали партии матча, программа довольно часто допускала грубые ошибки, ведущие к проигрышу материала. Характерной для игры обеих сторон явилась третья партия матча, приводимая ниже.

Одна из сильнейших американских программ «Чесс» в своих ранних версиях действовала согласно второй схеме Шеннона. Однако затем ее авторы сочли более практичным переход к полнопереборной схеме с форсированным вариантом. Это сразу улучшило результат игры и позволило программе в течение нескольких лет подряд завоевывать первенство в чемпионатах США среди компьютеров.

«Чесс» подобно «Каиссе» ведет каскадный перебор. Сначала она производит расчет на 2 полухода, а на последующих итерациях наращивает глубину расчета на 1 полуход. При этом, благодаря наличию большой оперативной памяти используемой ЭВМ, «Чесс» запоминает дерево предыдущей итерации и использует его на очередном шаге процесса, быстро пробегая по уже изученным веткам. В сочетании с большим быстродействием компьютера (порядка 15 млн. операций в секунду) это позволяет американской программе вести расчет на 6—8 полуходов. В эндшпиле, при небольшом числе фигур на доске, глубина ее расчета доходит даже до 12 полуходов. Благодаря этому в товарищеской партии, игранной в 1977 году в Торонто, «Чесс» переиграла в эндшпиле «Каиссу», которая

смогла удлинить расчет вариантов только до 9 полуходов.

Другая американская программа «Острич» (в переводе означает «Страус») существенно отличается от «Чесс». Программа получила такое имя в связи с тем, что в критические моменты борьбы проявляет робость — уподобляется страусу, прячущему голову в песок в минуту опасности.

«Острич» реализует вторую схему Шеннона с использованием (α—β) процедуры. Число ходов, рассматриваемых программой в позиции дерева перебора, зависит от ранга этой позиции, т. е. от того, как глубоко она находится в дереве. В процессе перебора «Острич» использует γ-алгоритм, который может объявлять некоторые позиции в дереве заключительными. Этот алгоритм практически не разрешает жертвовать материал. Для управления ходом перебора «Острич» использует еще два параметра — $D_{мин}$ и $D_{макс}$, смысл которых в следующем. До глубины $D_{мин}$ позиция в переборе может считаться заключительной только по указанию γ-алгоритма. Между $D_{мин}$ и $D_{макс}$ вариант может обрываться в том случае, если в позиции отсутствуют некоторые факторы, требующие продолжения перебора, а именно: шахи, взятия, пешки на пороге превращения, связанные фигуры. На глубине $D_{макс}$ все позиции автоматически считаются заключительными. Для турнирной партии начальными значениями параметров являются: $D_{мин}=5$, $D_{макс}=7$. В течение партии, перед каждым новым ходом, программа корректирует значения этих параметров в зависимости от фактора времени. Максимально допустимыми значениями являются соответственно 8 и 10.

Дать обзор всех существующих ныне программ не входит в наши планы, да это и трудно сделать. Интерес к шахматному программированию постоянно растет, увеличивается и число играющих программ. В нашей стране в настоящее время ведется работа над программой «Пионер», которой руководит экс-чемпион мира, доктор технических наук М. Ботвинник. Стоит упомянуть также о программе «Эврика», разработанной в Новосибирске В. Бутенко. В Киеве в Институте кибернетики под руководством академика В. Глушкова, ведутся ра-

боты по созданию информационной базы шахматных знаний и исследованию взаимодействия человека и ЭВМ в диалоговом режиме. Упомянутые разработки еще не прошли достаточной практической проверки, а как известно, судить о качестве сложных алгоритмов и программ лучше всего после их реализации.

СОРЕВНОВАНИЯ С УЧАСТИЕМ МАШИН

ЭВМ против ЭВМ

Первая в истории международная встреча ЭВМ за шахматной доской состоялась в 1967 г. Советская программа «Каисса» в телеграфном матче из четырех партий встретилась с американской программой, созданной в Стэнфордском университете, и выиграла матч со счетом 3 : 1(+2—0=2). Приводимая ниже партия довольно ясно показала как сильные, так и слабые стороны в игре обеих программ.

«Каисса» — программа Стэнфордского университета

Дебют трех коней

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Cc5 4. K : e5! В то время шахматные программы еще не были снабжены дебютными библиотеками и начинали творить с первых ходов. Ход 4. K : e5 оказался неожиданным для самих создателей «Каиссы»,— ведь эта программа дорожит правом совершить рокировку. Тем не менее получаемые взамен позиционные плюсы склонили чашу весов в пользу этого взятия (на другой чаше лежал ход 4. Cc4). При этом машина указала лучший для обеих сторон вариант: 4. . .C : f2+ 5. Кр : f2 K : e5 6. d4.

4. . .K : e5 5. d4 Cd6 6. de C : e5 7. f4 C : c3+ 8. bc Kf6 9. e5. Как и в партиях людей, планы по ходу дела могут меняться: в предварительных расчетах «Каисса» собиралась играть здесь 9. Фd4, но теперь она видит новые возможности.

9. . .Ke4 10. Фd3.

После партии было проверено, что считая на 6 полуходов вперед, «Каисса» сделала бы сильнейший ход в позиции 10. Фd5! Дело в том, что в варианте 10. Фd5 K : c3 11. Фc4 Фh4+ 12. g3 черные обя-

заны сделать шестой полуход. После этого белые начинают ФВ и выигрывают коня. При расчете же на пять полуходов, который вела «Каисса» в этой партии, после 12. g3 возникает позиция с лишней пешкой у черных, и поэтому ход 10. Фd5 отвергается.

10. . .Кc5 11. Фd5 Кe6. Более сильный ход 11. . . d6 наверняка должен был рассматриваться американской программой, и то, что она его не сделала, говорит о слабости ее оценочной функции.

12. f5 Кg5? «Каисса» видела, что это проигрывает фигуру после 13. h4, и справедливо считала сильнейшим ответ 12. . .c6. Очевидно, ход 13. h4 не попал в поле зрения американской программы, т. е. ее авторам не удалось ограничить перебор корректным образом.

13. h4 f6 14. hg fg 15. Л : h7! Этот несложный тактический удар был бы найден даже при расчете на 1 полуход.

15. . .Лf8 16. Л : g7 c6 17. Фd6. Сделав этот ход, машина сообщила, что видит мат во всех вариантах, кроме одного, начинающегося ходами 17. . .Фf6 18. ef Крd8.

17. . .Л : f5. Черные предпочли более быстрый конец. **18. Лg8+ Лf8 19. Ф : f8×.**

Шахматный матч двух ЭВМ, став достоянием широкой прессы, дал мощный импульс к развитию шахматного программирования в целом ряде стран Европы и особенно в США.

Начиная с 1970 года в США под эгидой ассоциации вычислительной техники стали регулярно проводиться чемпионаты среди компьютеров. В первом таком турнире (Нью-Йорк, 1970), собравшем шесть участников, победительницей стала программа «Чесс 3.0» из Северо-Западного университета. Та же программа «Чесс» (мы будем в дальнейшем опускать обозначения ее модификаций — 3.0, 4.0 и т. д.) была вне конкуренции и на трех последующих чемпионатах.

В дальнейшем «Чесс» дважды уступала пальму первенства — в 1974 году канадской программе «Риббит» и в 1978 году своей соотечественнице — программе «Белл». Надо сказать, что короткая турнирная дистанция (3—4 тура по швейцарской системе) часто сводит вопрос о первом месте к результату единственной партии между конкурентами. Более достоверную оценку силы игры компьютера дает его

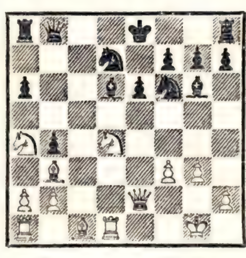
рейтинг (коэффициент по системе Эло), вычисляемый так же, как и для шахматистов. Вернув в 1979 году звание чемпиона, «Чесс» нарастила свой рейтинг до 2099, в то время как «Белл» сумела достичь лишь уровня 1982.

В 1974 году в Стокгольме состоялся первый чемпионат мира по шахматам среди ЭВМ. К этому времени в странах Европы насчитывалось уже около десятка действующих программ, а в США — более 50. В этой ситуации проведение мирового чемпионата оказалось вполне своевременным. Это соревнование фактически подвело итог начальному периоду развития шахматного программирования и явилось смотром последних достижений в этой области.

В борьбу за чемпионский титул вступили 13 компьютеров из восьми стран. Представительство было таковым: от США — четыре программы, от Англии — три и по одной от Австрии, Венгрии, Канады, Норвегии, СССР и Швейцарии.

Турнирным комитетом были разработаны правила, учитывающие специфику этого необычного состязания. Например, отводилось определенное время на устранение в машине технических неполадок, которые могли возникнуть в процессе партии, на исправление неверно введенного хода и т. д. В остальном действовали обычные турнирные правила Контроль времени был установлен — 2 часа на 40 ходов, независимо от быстродействия ЭВМ.

Фаворитами считались, по оценкам специалистов, две программы — американская «Чесс» и советская «Каисса». Однако во втором туре «Чесс» неожиданно проигрывает программе «Хаос», попав уже в дебюте под разгромную атаку.

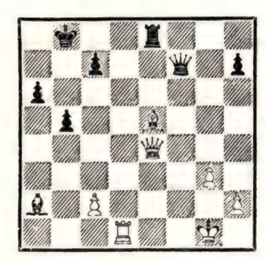


«Хаос» — «Чесс»

Здесь последовало: **16. К : e6! fe 17. Ф : e6+ Ce7 18. Ле1 Фd8 19. Cf4 Крf8** (грозило 20. Cc7!) **20. Лad1 Лa7 21. Лc1 Кg8 22. Лcd1 a5 23. Cd6 C : d6 24. Ф : d6+ Кe7 25. Кc5 Cf5 26. g4 Фe8 27. Ca4!**, и белые легко довели перевес до победы. После этого поражения «Чесс» выиграла две оставшиеся партии, но

догнать «Каиссу», которая победила всех своих соперниц, уже не смогла.

Советская программа, как правило, добивалась успеха в острой борьбе, уверенно чувствуя себя в тактических осложнениях. Вот как завершила она борьбу в напряженной встрече из первого тура против австрийской программы.



«Каисса» — «Франц»

Черные только что сыграли 30. . .Лg8—e8, связывая белого слона. Последовало не предусмотренное ими **31. Фc6!** Теперь проигрывает 31. . .Л : e5 ввиду 32. Лd8+ Кра7 33. Ла8×. В то же время белые создали множество угроз: С:c7+, Фb6+, Лd7. В партии еще было: **31. . .Фg6 32. Ф : c7+ Кра8 33. Лd7 Фf5 34. Фc6×.**

Окончательные итоги соревнования таковы: «Каисса» — 4 очка из четырех, «Чесс», «Хаос» (обе США) и «Риббит» (Канада) — по 3 очка. Во время церемонии закрытия первенства «Каиссе» была навечно вручена памятная золотая медаль как первой чемпионке мира среди ЭВМ.

Через три года в канадском городе Торонто был проведен второй чемпионат мира среди машин. Число участников возросло до 16. Вырос и общий уровень игры электронных шахматистов. «Каисса» на этот раз уступила свое звание и поделила 2—3 места с американской программой «Дачесс». А новой чемпионкой мира стала программа «Чесс», выигравшая все четыре партии и опередившая «Каиссу» на очко.

Борьба в турнире началась сенсацией: «Каисса» в первом туре проиграла «Дачесс» партию, которая еще несколько дней будоражила умы болельщиков и программистов и которую перепечатали многие шахматные издания. Приведем эту партию, которая иллюстрирует ряд интересных моментов, возникающих при создании шахматных программ.

«Дачесс» — «Каисса»

Скандинавская партия

1. e4 d5 2. ed Кf6 3. d4 К : d5 4. Кf3 g6 5. Сe2 Сg7 6. c4 Кb6 7. Кc3 0—0 8. Сe3 Сg4. В начале пар-

тии обе программы играют по дебютной справочной. Теперь начинается самостоятельная игра.

9. c5 Kd5 10. 0—0 e6. Лучше 10. . .Kc6, ходом в партии «Каисса» создает (с точки зрения ее оценочной функции) сильный пункт на поле d5. В данной позиции, однако, это не так важно, и если бы машина считала варианты чуть глубже, она бы это «поняла».

11. Фb3 b6 12. K : d5 ed 13. Cg5 Фd7 14. h3 Cf5 15. Фc3! Тонкий ход. Белые препятствуют развитию коня b8. На 15. . .Kc6 теперь последует 16. cb cb 17. Cb5 с выигрышем. В случае 15. Лac1 ход 15. . .Kc6 становился возможным, так как на 16. cb есть ответ 16. . .Ka5.

15. . .Лe8 16. Лfe1 Ce4. Черные собираются путем 17. . .Фf5 с последующим 18. . .Kd7 решить проблемы развития.

17. Kd2 Фf5 18. Ce3 Фe6. Грозило 19. f3. Идет конкретная счетная игра, обе программы пока на высоте.

19. K : e4 de 20. cb cb 21. Лec1 Kd7 22. Cg4 Фd5. По-видимому, ход 22. . . f5 не понравился черным из-за 22. Cd1.

23. Фc6 Kf6 24. Ce2 Лad8 25. Фa4 Лe7 26. Cb5 Фf5 27. Лc2 Kd5 28. Лac1 Cf6 29. Фb3. Черные удачно перегруппировали свои фигуры, их конь занимает отличную позицию в центре, но что делать дальше?

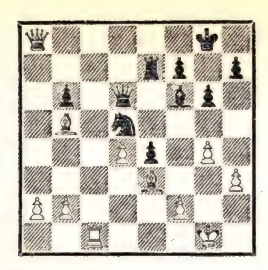
Человек в такой позиции занялся бы ограничением возможностей противника, играя 29. . .h5, 30. . . Kpg7 и т. д. Если белые будут держаться пассивно, то возможен план с продвижением g6—g5—g4 и вскрытием линии «h». В случае же размена слона b5 на коня осаде подвергнется пешка d4. Машине пока недоступно построение перспективных (и при этом корректных) планов.

29. . .a5? Ход, проигрывающий партию из-за наличия у белых скрытой угрозы. Чтобы ее обнаружить, требовался расчет на 9 полуходов. Считая на такую глубину, машина, вероятнее всего, сыграла бы 29. . .h5!

30. g4! Фe6. Плохо 30. . .Фf3 из-за 31. Лc8.

31. Лc6 a4. Черные уже видят, что проигрывают фигуру в варианте 31. . .Лd6 32. Лc8+ Kpg7 33. g5. Ход 31. . .a4 удлиняет вариант на 2 полухода и машина считает, что проигрывает только пешку.

32. Ф : a4! Лd6 33. Л : d6 Ф : d6 34. Фa8+!



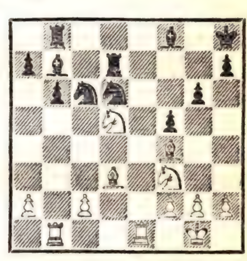
34. . .Ле8?!

Неожиданно «Каисса» отдает целую ладью. Комментаторы были в недоумении и смущенно объясняли зрителям, что шахматные программы пока еще далеки от совершенства и от них можно ожидать чего угодно. Каково же было всеобщее изумление, когда «Каисса» объяснила свой зевок следующим вариантом: 34. . .Крg7 35. Фf8+!! Кр : f8 36. Сh6+ и 37. Лс8+ с неизбежным матом! Ни один, как писал английский шахматный журнал, белковый шахматист, присутствующий на чемпионате, не обнаружил этой эффектной жертвы ферзя. Неизвестно, увидела бы эту комбинацию «Дачесс» или нет, но из сугубо практических соображений следовало избрать ход 34. . .Крg7, так как игра без ладьи абсолютно бесперспективна, а ход 35. Фf8+ может найти далеко не каждая программа (и не каждый мастер!) Если белые собирались в ответ на 34. . .Крg7 выиграть фигуру ходом 35. g5, то они сами проигрывали ввиду 35. . .К : е3 36. gf+ Ф : f6 37. fe Фg5+ и Ф : b5 с решающим перевесом у черных.

Как мы видим, в этой партии «Каисса» пала жертвой собственной тактической зоркости; надо сказать, что вытекающие отсюда соображения допускают несложную программную реализацию.

35. Ф : е8+ Крg7 36. g5 Сd8. Конец партии интереса не представляет, вскоре черные сдались.

Программа «Чесс», занявшая первое место, провела ровно и сильно все свои встречи. Обычно к середине партии она уже добивалась серьезного перевеса. Вот характерный пример.



«Чесс» — «Дачесс»

Используя более активное расположение фигур, белые развивают сильную инициативу в центре и на королевском фланге. **23. Кg5! Лс8 24. Кf6 Лdс7 25. Ке6 Лf7 26. К : f8**

Л7 : f8 27. К : h7! Кр : h7 28. С : d6 Лfd8 29. Сf4 Лd4 30. Сg5. Выиграв пешку и сохранив благодаря двум активным слонам позиционный перевес, белые легко довели партию до победы.

В третьем чемпионате мира, который состоялся в сентябре 1980 г. в Австрии, участвовали 18 программ из шести стран. На открытии чемпионата с приветствием выступил президент Международной шахматной федерации (ФИДЕ) исландский гроссмейстер Ф. Олафссон. Он отметил большой интерес, который вызывают подобные соревнования в шахматном мире, и обещал всяческую помощь и поддержку со стороны ФИДЕ международной ассоциации шахматного программирования (ICCA).

По традиции первенство компьютеров проводилось по швейцарской системе в четыре тура. Первыми на финише с одинаковым результатом 3 ½ очка из четырех оказались две американские программы «Белл» и «Хаос». Дополнительная партия, сыгранная между ними прямо в США (в Австрию передавали только текст партии), принесла победу и звание чемпиона программе «Белл».

Обе экс-чемпионки — «Чесс» и «Каисса» — показали довольно скромный результат, набрав 2 ½ и 2 очка соответственно. Успех «Белл» во многом объясняется ее значительным техническим превосходством над соперниками. Чемпионка использовала специализированную шахматную машину, в которой выписка ходов, передвижение фигур и оценка были реализованы не программно, а схемно, т. е. представляли собой готовые машинные команды. Благодаря этому «Белл» успевала рассматривать около 20 000 ходов в секунду и вела в середине партии расчет на 7—8 полуходов.

Приводим дополнительную партию, определившую чемпионку мира; яростная атака черных натолкнулась в ней на хладнокровную защиту.

«Белл» — «Хаос»

Защита Алехина

1. e4 Кf6 2. e5 Кd5 3. d4 d6 4. Кf3 de 5. К : e5 g6 6. g3 Сf5 7. c4 Кb4 8. Фa4+ К4c6 9. d5 Сc2 10. Фb5 Фd6 11. К : c6 К : c6 12. Кc3 Сg7 13. Ф : b7 0—0 14. Ф : c6 Фb4 15. Крd2 Сe4 16. Лg1 Лfb8 17. Сh3 Сh6+ 18. f4 Фa5 19. Лe1 f5 20. Фe6+ Крf8 21. b3 Сg7 22.

Cb2 Cd4 23. g4 Лb6 24. Фd7 Лd6 25. Фa4 Фb6 26. Ca3 C : c3+ 27. Кр : c3 Лdd8 28. Лad1 Фf2 29. gf Фc2+ 30. Крd4 gf 31. Фc6 Фf2+ 32. Кре5 Крg8 33. Лg1+ Крh8 34. C : e7 Фg2 35. Фf6+ Крg8 36. C : g2 Л : d5+ 37. Кре6 h6 38. Ф : h6 Ле5+ 39. fe Лf8 40. Cf3×.

Уровень игры ЭВМ постепенно растет. Вот, например, какую абсолютно человеческую по внешнему рисунку партию сыграли между собой две американские программы на чемпионате страны 1979 года в Детройте.

«Белл» — «Чесс»

Индийская защита

1. d4 Кf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Кc3 ed 5. cd d6 6. e4 g6 7. Кf3 Cg7 8. Ce2 0—0 9. 0—0 Ле8 10. Кd2 Кa6 11. f3 Кc7 12. a4 b6 13. Кc4 Ca6 14. Cg5 h6 15. Ch4 g5 16. Cf2 Кh5 17. Кe3 Cc8 18. Фc2 Кf4 19. Cc4 Cd7 20. Лfd1 Фf6 21. Cg3 Кh5 22. Ce1 Кf4 23. Крh1 a6 24. Cg3 b5 25. ab ab 26. Л : a8 Л : a8 27. Cf1 b4 28. Кe2 b3 29. Фb1 Кh5 30. Cf2 Кf4 31. Кc4 К : e2 32. C : e2 Cb5 33. Cg3 Лa4 34. Фc1 Cf8 35. Лd2 Фd8 36. Фf1 h5 37. Крg1 h4 38. Cf2 Cg7 39. Кe3 C : e2 40. Ф : e2 Лa1+ 41. Лd1 Лa2 42. Фd3 Л : b2 43. Кc4 Лc2 44. e5! C : e5 45. К : e5 de 46. Ф : b3 Ле2 47. Крf1 c4! 48. Фb7 Лa2 49. Cb6 h3! 50. Ф : c7 Фf6! 51. Фd8+ Ф : d8 52. C : d8 Л : g2 53. Ле1?

У белых было много путей к победе — d6, Ce7, Cc7, Ca5. Временно отдавая материал, они форсировали продвижение своей проходной пешки. Вместо этого они стараются не отстать от противника по части охоты за пешками и в результате упускают выигрыш. Здесь сказывается основная слабость ЭВМ — неумение посчитать в нужный момент длинный, но мало ветвящийся вариант.

53. . .c3 54. Л : e5 c2 55. Ле8+ Крg7 56. C : g5 Л : g5 57. Лc8 Лg2 58. d6 Л : h2 59. d7 Лd2 60. Крg1 Л : d7 61. Л : c2 Лd3 62. Лf2 Крf6 63. Крh2. Ничья.

ЭВМ против человека

Может ли машина реально конкурировать за шахматной доской с человеком? Эта проблема ставилась еще на заре шахматного программирования. Прежде всего следует уточнить постановку вопроса. Если иметь в виду анализ некоторых типов эндшпилей или решение шахмат-

ных задач, то, безусловно, ответ положительный. Если же рассматривать единоборство ЭВМ с человеком в обычной турнирной партии, то здесь их успехи выглядят гораздо скромнее. Тем не менее, с некоторых пор шахматисты с интересом и опаской наблюдают, как растет и набирает силу шахматная семья компьютеров, как ведет она наступление на позиции человека-шахматиста. Вопрос только в том, до какого уровня смогут дорасти ЭВМ, и как скоро они начнут на равных сражаться с мастерами.

В 1968 г. международный мастер Д. Леви предложил пари, что в течение 10 лет ни один компьютер не сможет победить его в матче. За это время мастер дважды играл матчи с программой «Чесс» и один раз с программой Гринблата из Массачусетского технологического института. Кстати, последняя программа является ветераном среди шахматных роботов — ей уже около двух десятков лет. Любопытно, что она ориентирована специально на игру с человеком и принципиально не вступает в борьбу с себе подобными. Правда, Леви обыграл эту гордячку со счетом 2 : 0 довольно легко, а вот в последнем матче с «Чесс» ему пришлось изрядно потрудиться, чтобы сломить сопротивление робота.

Этот матч игрался из 6 партий. ЭВМ согласно условию должна была набрать 3 1/2 очка. Первая партия проходила с перевесом «Чесс», но закончилась вничью. Вторую и третью партии «Чесс» проиграла, а в четвертой человек был наконец повержен — факт весьма знаменательный. И хотя Леви выиграл пятую партию, а с ней и матч, но похоже, что прозвучал первый звонок — еще немного и... Во всяком случае, нового пари Леви пока не заключал.

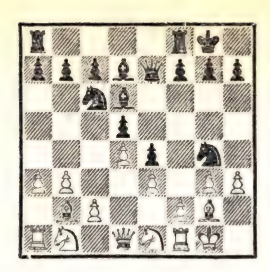
Приводим первую партию матча человека с компьютером.

Д. Леви — «Чесс»

Староиндийское начало

1. g3 d5 2. Cg2 e5 3. d3 Kf6 4. Kf3 Kc6 5. 0—0 Cd7 6. b3 Cc5 7. Cb2 Фе7 8. a3 e4 9. Ke1 0—0 10. d4 Cd6 11. e3 Kg4 12. h3.

Опровергнуть наскок черных можно было путем 12. c4! Сделанным ходом Леви провоцирует черных на жертву фигуры. По-видимому, он не предполагал, что машина решится отдать



коня. Теперь позиция белых становится критической.

12. . .К : e3! 13. fe Фg5 14. g4 Ф : e3+ 15. Лf2 Сg3 16. Фe2 Ф : f2+ 17. Ф : f2 С : f2+ 18. Кр : f2 f5 19. gf Кe7 20. c4 Л : f5+ 21. Крg1 c6 22. Кc3 Лh5 23. Крh2 Лf8 24. Кd1 Кg6 25. Лc1 С : h3! 26. С : h3 Лf1 27. Кg2 Лf3 28. cd Лh : h3+.

Самым простым было 28. . .Лf : h3+ 29. Крg1 Лh1+ 30. Крf2 Л : d5, не открывая противнику линию для ладьи и сохраняя все угрозы. Далее «Чесс» играет очень неуверенно, и ее слабая эндшпильная техника позволяет мастеру спастись.

29. Крg1 cd 30. Лc8+ Кf8 31. Сc3 Лd3 32. Кde3 Лd : e3 33. К : e3 Л : e3 34. Сb4 Лf3 35. Лd8 h6 36. Л : d5 Л : b3 37. Лd8 Лf3 38. Лa8 g5 39. d5 h5 40. d6 Крg7 41. Л : a7 Лf7 42. Лa5 Крf6 43. Сc3+ Крg6 44. Лe5 Лf3 45. Сb4 Лf4 46. Лe7 Лf7 47. Л : e4 Лd7 48. Лe7 h4 49. Крg2 g4 50. Крh2 b6 51. Крg2 Лd8 52. a4 Кd7 53. a5! Кf6 54. ab Кd5 55. b7 К : e7 56. de Лh8 57. Сd6 Крf6 58. b8Ф Л : b8 59. С : b8 Кр : e7. Ничья.

Примеров удачной игры компьютеров против профессиональных шахматистов можно привести немало, но, спеша сообщить об успехах ЭВМ, репортеры часто опускают в своих отчетах некоторые детали.

Так, гроссмейстер У. Браун действительно проиграл партию «Чесс», но... в сеансе одновременной игры. Другой носитель высшего шахматного звания, англичанин М. Стин потерпел поражение от той же «Чесс», но... в пятиминутном блице и т. д.

Чем меньше времени отводится на партию, тем легче машине бороться с человеком. Если провести турнир на первенство мира с участием гроссмейстеров и компьютеров с контролем 30 секунд на партию, то, возможно, уже сейчас ЭВМ станет чемпионкой — человек просто физически может не успеть сделать все ходы, не говоря уже о том, что вся партия для него будет представлять сплошной шахматный калейдоскоп... Конечно, такая игра мало кого интересует. Что же касается серьезных шахмат, то пока ЭВМ еще далеко до грос-

смейстеров. В то же время гроссмейстерам... близко до ЭВМ. Экс-чемпион мира М. Ботвинник уже много лет занимается шахматным программированием. Другой экс-чемпион мира американец Р. Фишер по официальным, но неподтвержденным пока сведениям (с Фишером всегда так трудно!), тоже активно изучает, как устроены шахматные программы.

Во всяком случае (и это уже непреложный факт) Фишер сыграл небольшой матч с упомянутой ранее программой Гринблата — той самой, которая сторонится машин. Что ж, противники достойны друг друга, ведь Фишер уже много лет не играет с людьми.

К чести Фишера, надо сказать, что шахматное затворничество, по-видимому, не уменьшило его силу. Партии матча он провел в своем лучшем стиле и обыграл машину со счетом 3 : 0. Думаем, читателям будет интересно посмотреть одну из партий этого поединка.

ЭВМ — Фишер

Сицилианская защита

1. e4 c5 2. Kf3 g6 3. d4 Cg7 4. Kc3 cd 5. K : d4 Kc6 6. Ce3 Kf6 7. K : c6 bc 8. e5 Kg8 9. f4 f6 10. ef.

Машины, как и люди, разыгрывают дебют быстро. Память современных ЭВМ позволяет им помнить тысячи дебютных вариантов, которыми их начиняют программисты. Но нельзя объять необъятное. Рано или поздно машине приходится мыслить самостоятельно, вот тогда-то и проявляется ее истинная сила. Собственно, задача шахматного программирования всегда так и ставилась: найти хороший ход в оригинальной ситуации. Первый самостоятельный ход белых в этой партии явно не лучший; теоретическое продолжение 10. Cd4 сохраняло за ними небольшой перевес. Теперь черные фигуры быстро вступают в игру.

10. . .K : f6 11. Cc4. Второй неудачный ход подряд.

11. . .d5 12. Ce2. ЭВМ видимо, решила, что отсталая пешка e7 будет компрометировать позицию противника. При других мотивировках хода 11. Cc4 пришлось бы признать, что машина либо ведет слишком короткий перебор, либо не рассматривала ответа 11. . .d5, что маловероятно.

12. . .Лb8 13. b3 Kg4 14. Cd4 e5! После 14. . .Ke3 белые могли пожертвовать ферзя путем 15. C : g7! K : d1 16. C : h8 K : c3 17.

С : с3 и получить труднопробиваемую позицию. Ход, сделанный Фишером, явно сильнее.

15. fe 0—0! Задерживая белого короля в центре. **16. С : g4 Фh4+ 17. g3 Ф : g4 18. Ф : g4 С : g4 19. Лf1.** Упорнее было 19. Крd2. Теперь белые проигрывают форсированно.

19. . .Л : f1+ 20. Кр : f1 c5! 21. Cf2 С : е5 22. Се1 Лf8+ 23. Крg2 Лf3 24. h3 Л : е3 25. С : с3 С : с3 26. Лf1 Cf5.

Шахматисты в таких позициях сдаются, но машина, демонстрируя железную стойкость, боролась да последнего хода. Думаем, что в этом положении читатели справились бы с любым противником, и поэтому безрадостное для белых окончание партии можно опустить...

В последнее время компьютеры стали настолько вездесущи, что упоминание о них то и дело встречается в отчетах о международных соревнованиях. Например, на Международном турнире в Бад-Киссингене (ФРГ, 1980 г.) организаторы в целях рекламы решили провести сеанс четырех гроссмейстеров против 100 компьютеров. Собственно, каждый шахматист боролся против 25 ЭВМ, но для большей солидности было объявлено, что в бой с гроссмейстерами вступила сразу сотня машин.

Как выглядел рядовой участник сеанса? В его составе три части: собственно мини-компьютер, шахматная доска и пишущая машинка. Сто́ит он пока что дороговато — примерно треть среднемесячного заработка. К тому же потребляет немало электроэнергии, расход которой зависит от режима работы. Так, в соседних залах были выставлены компьютеры, которым каждый желающий мог установить соответствующую силу игры, отпустив на ход полминуты, минуту или более. Посетители, которые не любят проигрывать, ставили на часах «соперника» поменьше времени.

В ходе сеанса гроссмейстеры часто экспериментировали, выясняя возможности машин. Один из авторов книги, входивший в состав сеансеров, выиграл, например, четыре одинаковые — ход в ход партии, а Б. Спасский так много жертвовал, что ему пришлось приложить немало усилий, чтобы не отстать от своих коллег и добиться 100-процентного результата.

Вообще шахматные мини-компьютеры получают все большее распространение. Уступая по силе своим

старшим собратьям — крупным ЭВМ, они в силу их доступности могут служить отличным тренажером для широкого круга шахматистов-любителей.

А вот большая ЭВМ может даже дать сеанс любителям среднего уровня и притом вполне успешно. Одно из наиболее впечатляющих мероприятий такого рода было проведено в конце 1977 года в Париже. Против программы «Чесс» выступали десять шахматистов — в основном видные культурные и общественные деятели. Среди них композитор Ги Беар, кинорежиссер Роже Вадим, драматург Фернандо Аррабаль и другие. В состав участников был также включен семилетний Мануэль Апицелла — чемпион Франции среди детей.

Сеанс, который стал как бы демонстрацией достижений современной техники, проводился в зале, который был связан посредством спутника с компьютером, находящимся в США. Все партии воспроизводились на демонстрационных досках и на телевизионном экране. Ход борьбы комментировали французские мастера.

Машина выиграла семь партий, две проиграла и одну свела вничью. При этом в половине встреч она играла черными. Если учесть, что шахматная квалификация ее противников колебалась где-то между первым и третьим разрядом, то результат следует признать отличным. Вот как протекала борьба ЭВМ в партии с самым юным участником сеанса.

«Чесс» — Апицелла

Дебют Нимцовича

1. e4 Кc6 2. d4 e6 3. Кf3 d5 4. e5 Сd7 5. Кc3 Сb4 6. Сd3 Кge7 7. 0—0 f6 8. ef gf 9. Сh6 Крf7 10. Фd2 Сd6 11. Кb5 Кg6 12. К : d6 cd 13. h4 e5 14. h5 Кge7 15. de de 16. c4 Лc8 17. cd К : d5 18. С : h7 Л : h7 19. Ф : d5 Сe6 20. Ф : d8 Л : d8 21. Сe3 Л : h5 22. g3 Сh3 23. Лfc1 Сg4 24. Кh4 Лg8 25. f3 С : f3 26. К : f3 Л : g3+ 27. Крf2 Л5h3 28. Кg1 Л : e3 29. К : h3 Л : h3 30. Лh1 Лd3 31. Лh7+ Крe6 32. Л : b7 e4 33. Лc1 Лd6 34. Крe3 a5 35. Кр : e4 Лd4+ 36. Крe3 Лd6 37. Лc5 f5 38. Лh7 Кe5 39. Лh8 f4+ 40. Крe4 Кg6 41. Лh6. Черные сдались.

После сеанса известный французский математик Франсуа Ле Лионнэ отметил, что за последние 10 лет в создании шахматных программ наметился определенный прогресс. Однако он еще недостаточен для

того, чтобы решить главную задачу — раскрыть тайну человеческого мышления. «Самое важное и интересное,— сказал ученый,— это не сама игра, как бы прекрасна и высокоинтеллектуальна она ни была. Главное — это методы и алгоритмы, которые необходимы для обеспечения автоматизации шахматной игры, так как они могут быть распространены и на другие области человеческой деятельности».

Показателен в этом плане интерес, который проявляют к шахматному программированию крупнейшие фирмы вычислительной техники. Так, фирма Си-Ди-Си предоставляет свою лучшую машину «Сайбер-176» в неограниченное бесплатное пользование группе Северо-Западного университета, создавшей программу «Чесс», потребовав за это лишь разрешение на включение этой программы в пакет математического обеспечения. Многие фирмы бесплатно предоставляют свои ЭВМ для участия в турнире шахматных программ.

Недавно голландская фирма вычислительной техники «Волмак» установила крупный приз создателю шахматной программы, которая сумеет победить в матче из четырех партий экс-чемпиона мира Макса Эйве. Предложение остается в силе до 1 января 1984 года. Объявляя подобный конкурс, фирма, как заявили ее руководители, стремится прежде всего стимулировать создание программ, играющих значительно лучше существующих ныне, а также надеется, что матч будет способствовать поднятию общего интереса к шахматам.

ЭВМ АНАЛИЗИРУЕТ ЭНДШПИЛЬ

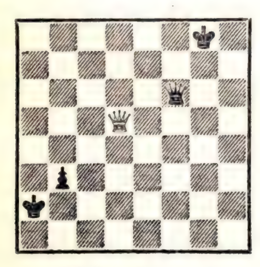
Уже при создании первых шахматных программ было замечено, что игра в эндшпиле является наиболее слабым местом в игре компьютеров.

В эндшпиле главное значение приобретает составленный на несколько ходов вперед план. При этом человеку найти корректный план в эндшпиле легче, чем в середине игры, так как у противника меньше возможностей помешать его осуществлению, да и самих планов в эндшпиле значительно меньше. Поэтому в конце партии человек видит заключительные позиции очень длинных вариантов и часто может

быть уверен, что к ним ведет цепочка однозначных ходов. Так обстоит дело в достаточно сложных эндшпилях, где человека ведут интуиция и опыт,— как раз то, что пока плохо поддается формализации и чего недостает ЭВМ.

Однако в разыгрывании отдельных малофигурных эндшпилей машина уже сейчас превосходит человека и, более того, в состоянии познать абсолютную истину.

...В 1968 году в столице проходил традиционный матч Москва — Ленинград. При счете $39^1/_2$: $39^1/_2$ (матч проводился на 40 досках в два круга) оставалась всего одна незаконченная партия, которая и решала судьбу матча. Ленинградец, игравший черными, имел лишнюю пешку, и в случае его успеха команда побеждала. Доигрывание длилось долго, ленинградцы могли опоздать на поезд, и партия была отдана на присуждение в следующей позиции:



Партию присуждала авторитетная гроссмейстерская комиссия. Однако вся беда состояла в том, что окончания «ферзь с коневой пешкой против ферзя» шахматисты исследуют уже много лет, а установить точно, какие из них выиграны, а какие ничейны, до сих пор не могут. Что касается данной позиции, то жюри в растерянности признало ее ничейной, что вызвало естественное возражение со стороны ленинградцев. Дело кончилось тем, что ответный визит сборной команды москвичей в Ленинград не состоялся, и многолетняя традиция была нарушена...

Очевидно, если бы ЭВМ разбиралась в подобных окончаниях, то никакого недоразумения не произошло. Для анализа указанных ферзевых эндшпилей решено было привлечь «Каиссу». (Поскольку все программы, о которых пойдет речь ниже, были созданы под руководством В. Арлазарова в том же самом коллективе математиков, что и «Каисса», для удобства мы их также называем по имени музы шахмат.)

Здесь уместно рассказать об общей идее, которая лежит в основе алгоритма анализа шахматных энд-

шпилей. При анализе эндшпилей того или иного класса мы предполагаем, что оценка всех позиций так называемых младших эндшпилей, т. е. получаемых из исследуемых при изменении материала — взятии или превращении пешек, уже известна.

Будем рассматривать класс эндшпилей, в которых белые стремятся к победе, а черные борются за ничью. Все позиции этого класса естественным образом разбиваются на два множества — с ходом белых, которое обозначим через *Б*, и с ходом черных — *Ч*. Выделим из множества *Б* позиции, в которых у белых имеется ход, сразу ведущий в выигранный младший эндшпиль. Совокупность этих позиций обозначим через $Б_0$ и назовем нулевым рангом (выигрыш в ноль ходов). Удалим $Б_0$ из множества *Б*. Оставшиеся позиции образуют класс «неранжированных белых» (т. е. пока не отнесенных ни к какому рангу); обозначим его через *НБ*. Аналогично, удалив из *Ч* множество позиций $Ч_0$, из которых черные одним ходом могут перейти в ничейный (или выигранный для них) младший эндшпиль, получим класс *НЧ* — «неранжированные черные». После описанной процедуры реализуется основной многошаговый алгоритм ранжирования.

Рассмотрим первый шаг алгоритма. Выделим в *НЧ* те позиции, из которых все ходы черных ведут в $Б_0$. Очевидно, это будут позиции, проигранные черными в один ход. Назовем это множество позиций первым черным рангом и обозначим через *РЧ1*. Заметим, что *РЧ1* состоит из позиций, не имеющих ходов в *НБ*. Именно это свойство используется при фактическом построении *РЧ1*.

Выделим теперь в *НБ* позиции, из которых хотя бы один ход ведет в *РЧ1*. В результате получим множество позиций *РБ1*, выигранных белыми в один ход. Удалим *РЧ1* из *НЧ* и *РБ1* из *НБ*. Все готово для второго шага алгоритма. Далее действуем аналогично: строим *РЧ2* как множество позиций, не имеющих ходов в *НБ*, и *РБ2* — не имеющих ходов в *НЧ* и т. д.

Процесс ранжирования заканчивается, когда очередное построенное множество *РЧ* или *РБ* оказывается пустым. Позиции, оставшиеся в множествах *НЧ* и *НБ*, являются окончательно ничейными. Ранжированные позиции в процессе получения можно вывести на внешний носитель,

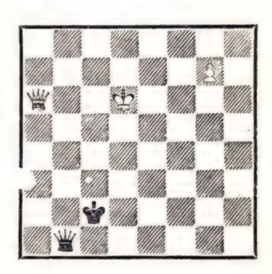
например, на магнитную ленту, и использовать для игры или распечатки. Интересно, что анализ эндшпиля у нас был ретроспективным — для оценки позиций мы шли не «вперед», как обычно, а «назад».

На практике для реализации описанного алгоритма необходимо выполнение двух условий. Во-первых, количество различных позиций с данным материалом должно быть не слишком велико. С учетом ресурсов современной ЭВМ, можно сказать, что анализ пятифигурного эндшпиля (считая королей) находится на пределе ее возможностей. Во-вторых, машина должна уметь оценивать, в смысле конечного результата игры, любую позицию младшего эндшпиля.

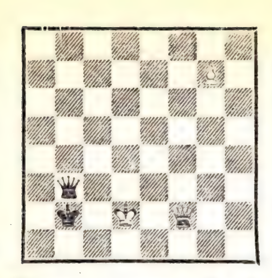
Заметим, что при программировании пятифигурных эндшпилей оказалось разумным запоминать лишь черные ранги, как менее мощные. Тем не менее в эндшпиле «ладья с пешкой против ладьи» пришлось запомнить около 60 млн. позиций.

Возвращаясь к нашему ферзевому эндшпилю, сообщим, что к настоящему времени «Каисса», хотя и отвлекалась постоянно на более важные дела, изучила класс позиций с коневой пешкой на предпоследней горизонтали. Теперь про каждую из них можно точно сказать, выигрывает ли в ней сильнейшая сторона или нет, а если выигрывает, то во сколько ходов. В партии упомянутого матча пешка, как мы видели, стояла на шестой горизонтали и, значит, машине осталось сделать еще один шаг, чтобы оценить позицию. Таким образом, есть надежда, что матчи Москва — Ленинград скоро возобновятся...

Любопытно, что анализируя ферзевый эндшпиль, «Каисса» обнаружила две выигранные позиции, в которых при наилучшей игре обеих сторон соотношение сил удается изменить только на 59 ходу! Вот одна из этих позиций (ход в ней черных).



Тонкое маневрирование белого короля и ферзя, несмотря на упорную защиту черных, через 53 хода приводит к следующему положению:



Здесь черный ферзь вынужден занять пассивное положение — **54. . . Фg8**, и после **55. Фb6+ Кра3 56. Фb7 Кра4 57. Крс3 Кра5 58. Фb4+ Кра6 59. Фс4+** белые, наконец, разменивают ферзей и проводят свою пешку.

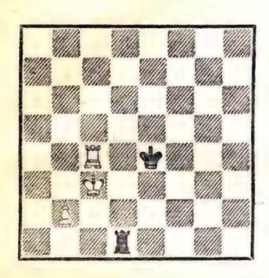
На седьмой «страничке» мы уже говорили о правиле, по которому партия заканчивается вничью, если обеими сторонами сделано по меньшей мере 50 ходов, в течение которых ни одна фигура не была взята и ни одна пешка не сделала хода. К этому пункту в шахматном кодексе имеется следующее толкование: «Для позиций «король и два коня против короля и пешки» число в 50 ходов увеличивается до 75 ходов. Оно может быть увеличено для других конкретных позиций только при условии, что это число и эти позиции будут точно указаны в положении о турнире или матче».

Позиции, обнаруженные «Каиссой», показывают, что число в 50 ходов должно быть увеличено в кодексе и для эндшпиля «король, ферзь и пешка против короля и ферзя». Можно сказать, что это первый случай в истории, когда ЭВМ вмешивается в шахматный кодекс! (Окончания «король и два коня против короля и пешки» были исследованы много лет назад и без помощи ЭВМ).

С рассматриваемым эндшпилем связан и другой необычный случай, когда ЭВМ впервые оказала практическую помощь гроссмейстеру. Это произошло в 1975 году на зональном турнире в Вильнюсе. Партия Григорян — Бронштейн была отложена в ферзевом окончании с лишней пешкой у черных. Гроссмейстеру было известно об успехах «Каиссы», и он обратился к ней за консультацией. Незадолго до начала доигрывания Бронштейн получил бандероль с анализом позиции. Правда, Григорян сыграл неточно уже в начале доигрывания, и обошлось без подсказки «Каиссы».

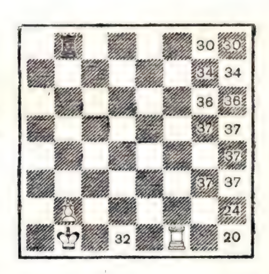
На практике значительно чаще ферзевых окончаний встречаются ладейные. Один из распространенных видов таких окончаний — «ладья с пешкой против ладьи» также было поручено исследовать «Каиссе». Затратив 60 часов машин-

ного времени, она блестяще справилась со своей задачей и теперь может оценить любую позицию такого типа, независимо от положения пешки. При этом машина установила много любопытных фактов. Например, она обнаружила позиции, которые выигрываются не ранее 60 ходов (под выигрышем здесь, как и раньше, имеется в виду переход в выигранный младший эндшпиль). Вот одна из таких позиций (ход в ней черных).

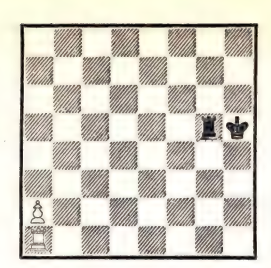


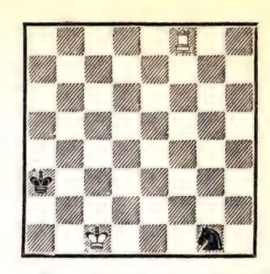
Кстати говоря, в данной позиции пешку удается сдвинуть с места только на 32-м ходу после длительного маневрирования, в процессе которого белым приходится делать много единственных и труднонаходимых для человека ходов.

На практике для быстрой оценки возникающих эндшпильных позиций полезно представлять себе ничейную или выигрышную зону расположения какой-нибудь одной фигуры при фиксированном расположении остальных фигур. Рассмотрим следующую диаграмму, на которой зафиксировано положение четырех фигур из пяти. Пятая фигура — черный король — может стоять на любом доступном ему поле доски.



В этой «позиции» ход черных. При одних положениях короля они проигрывают, при других выигрыша у белых нет. Результаты анализа, проведенного «Каиссой», показаны прямо на диаграмме. Если поле пустое, то позиция ничейна, если же на нем записано некоторое число n, то белые выигрывают в n ходов. Мы видим, что при черном короле, отрезанном по линии «f», единственным спасительным полем для него является g4 (если не считать полей g1 и g2, на которых король просто забирает белую ладью, и черные выигрывают).





А эта диаграмма представляет собой настоящую головоломку. Представьте себе, что вы играете белыми, сейчас ход противника и вам предоставлено право поставить своего короля на любое поле доски. Какое из них следует выбрать, чтобы одержать победу? Удивительно, но такое поле одно: белые выигрывают только при короле на e8! Любопытно, что один из крупнейших специалистов в области эндшпиля гроссмейстер Авербах, поиграв несколько часов с «Каиссой» в «ладейные окончания», признал ее полное превосходство. Он отметил, что такой спарринг-партнер был бы весьма полезен любому гроссмейстеру для совершенствования его техники в эндшпиле.

Из четырехфигурных окончаний наиболее интересным является эндшпиль «ладья против коня». На его исследование «Каисса» затратила всего 15 минут!

В этой рекордной позиции ход черных, и при точной защите с их стороны конь ловится только на 27-м ходу! Приведем основной вариант решения:

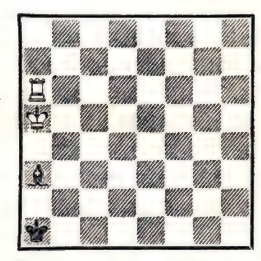
1. . .Ке2+ 2. Крd2 (2. Крс2 уже выпускает выигрыш) **2. . .Кd4 3. Крс3.** А теперь ошибочно было бы 3. Крd3. Впрочем, до того момента, когда конь будет пойман, белым придется сделать еще много единственных ходов. Трудно предположить, чтобы все их сумел бы найти шахматист во время партии!

3. . .Кb5+ 4. Крс4 Кd6+ 5. Крс5 Кb7+ 6. Крb6 Кd6 7. Лf4! (ладья ходит реже, чем король, но ее перемещения более тонкие) **7. . .Крb3 8. Крс5 Кb7+ 9. Крс6 Кd8+ 10. Крb5 Ке6 11. Лf3+ Крс2 12. Крс4 Крd2 13. Лf5 Крс2 14. Лf2+ Крd1 15. Крd3 Кс5+ 16. Крd4 Кb3+ 17. Крс3 Кре1 18. Лb2! Кс5 19. Крd4 Ке6+ 20. Кре3 Крd1 21. Лb6 Кg5** (после 21. . .Кс5 22. Крd4 Кd7 23. Лd6 конь ловится быстрее) **22. Лс6! Кf7 23. Лс7 Ке5 24. Кре4! Кg4 25. Лg7! Кf6+ 26. Кре5**

Kh5 27. Лg5, и конь пойман.

Отметим, что анализ эндшпиля «ладья против коня» имеет свою историю. Еще в 1970 году один немецкий математик включил его исследование в диссертацию, посвященную комбинаторным методам. Спустя восемь лет этот эндшпиль был полностью изучен, независимо друг от друга, «Каиссой» и американской ЭВМ. Интересно, что рекордные по длительности игры позиции, найденные каждой из машин, совпали почти полностью. Только на последней диаграмме американская ЭВМ поставила коня на поле e2 (вместо g1), что сокращает решение на один полуход. По-видимому, в машинной распечатке присутствовали позиции с ходом белых.

Более простым для шахматиста является эндшпиль «ладья против слона». В этом окончании практически нет положений, вызывающих сомнение в их оценке. Однако интерес также представляют позиции, в которых выигрыш достигается за максимальное число ходов. Вот один из рекордов, установленных «Каиссой».



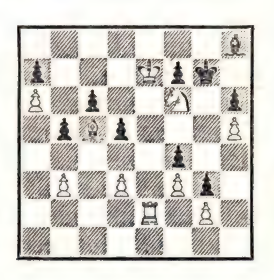
При своем ходе белые выигрывают только на 18-м ходу.

Итак, «Каисса» уже может приступить к выпуску своего теоретического издания! А каковы дальнейшие перспективы ЭВМ в анализе шахматных окончаний?

ЭВМ РЕШАЕТ ЗАДАЧИ

Шахматная композиция

Каковы успехи ЭВМ в области шахматной композиции? Конечно, в решении задач с небольшим числом ходов человеку трудно соперничать с компьютером, который быстро проведет полный перебор вариантов.



Мат в 4 хода

Любопытно, что с приведенной задачей, которую легко решила «Каисса» (игровая программа), большинство любителей шахмат сразу не справляются.

Решение довольно остроумно: **1. Ла2! d4 2. Ла5! b4 3. Крd7! Кр: f6 4. С: d4×.**

Кстати говоря, машину можно привлечь к проверке шахматных задач, поскольку даже в произведениях крупных шахматных композиторов иногда встречаются ошибки. Так, проанализировав все задачи из «Альбома ФИДЕ (1968—1970 гг.)», содержащего все лучшие в мире композиции за указанные годы, компьютер обнаружил около десяти, так сказать, неполноценных задач (с побочными решениями или более короткими, чем указано в задании, или вовсе не имеющих решения).

Очевидно, этюды ЭВМ решает хуже, так как в них расчет не ограничен числом ходов. Впрочем, как сообщает М. Ботвинник, его программа «Пионер», которая в настоящие шахматы пока не играет, решила довольно сложный этюд.

Игровая программа также может решить этюд, если игра в нем носит форсированный характер. Так «Каиссе» потребовалось всего две минуты, чтобы решить следующий этюд.

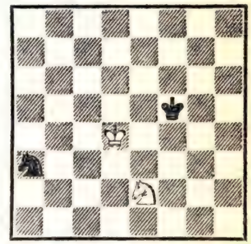
С. Каминер, М. Ботвинник, 1925



Выигрыш

1. g4+! Крh4 2. Сh6! Ф : h6 (иначе 3. Фh2×) **3. Фh2+ Крg5 4. Фd2+ Кf4 5. Фd8×!**

Х. Мертес, ЭВМ



Кооперативный мат в 7 ходов

Эта задача примечательна тем, что является плодом совместного сотрудничества шахматного композитора и... ЭВМ!

Очевидно, белые могут заматовать неприятельского короля только в том случае, если черные подыгрывают им: **1. Кре6** (как обычно, в «кооперативе» начинают черные) **Крd3 2. Крd5 Кре3 3. Крc4 Крd2 4. Крb3 Кd4+ 5. Крa2 Крc3 6. Крa1 Крb3 7. Кb1 Кc2×.**

Шахматные головоломки

В решении необычных задач и головоломок на шахматной доске, требующих большого перебора. ЭВМ уже сейчас превосходит человека. Возьмем к примеру известную «задачу о восьми ферзях», которой интересовался великий математик Карл Гаусс: сколькими способами можно расставить на доске восемь ферзей так, чтобы они не угрожали друг другу (т. е. никакие два из них не стояли на одной вертикали, горизонтали и диагонали)?

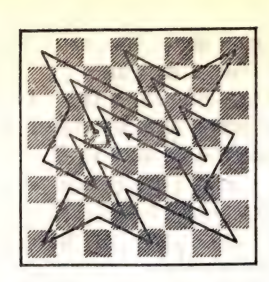
Любопытно, что Гаусс не сумел решить эту задачу до конца и обнаружил лишь 72 расположения. А правильный ответ — 92 расстановки ферзей — был найден позднее.

Все решения порождаются набором из двенадцати основных расположений ферзей; остальные получаются из них при поворотах и зеркальных отражениях доски (одна из расстановок дана на стр. 79).

В наше время подобные задачи решаются достаточно просто — после написания соответствующей программы и введения ее в ЭВМ на печать вскоре будут выведены все 92 необходимые позиции.

Задачей «о ходе коня» занимался другой великий математик Леонард Эйлер. Она формулируется так: обойти конем все 64 поля доски, побывав на каждом из них ровно один раз. Простое правило было предложено около 150 лет назад Варнсдорфом: начав с произвольного места, коня следует на каждом ходу ставить на поле, с которого он может совершить наименьшее число прыжков на еще не пройденные поля. До недавнего времени считалось, что это правило действует безукоризненно. Но достаточно было вмешаться ЭВМ, как оказалось, что ситуация совсем иная. Машинный эксперимент показал, что слепое следование правилу Варнсдорфа может привести коня в тупик. Таким образом, если в задаче «о восьми ферзях» ЭВМ закрывает проблему, то в задаче «о ходе коня» она, наоборот, дает негативный результат.

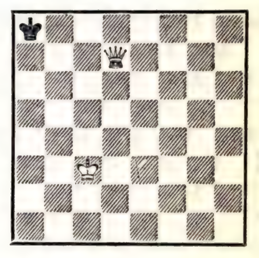
Еще одну задачу о коне, о его самом длинном несамопересекающемся маршруте по доске, решили одновременно и независимо друг от друга сразу две ЭВМ (в США и ФРГ). Искомый маршрут состоит из 35 ходов.



В заключение рассмотрим одну задачу, занимательную по форме, но относящуюся скорее к серьезным шахматам. Эта «задача о неприкосновенном короле», известная еще в прошлом веке, ставится так: может ли белый ферзь с помощью неподвижного короля заматовать одинокого короля противника?

Многие шахматисты, в том числе гроссмейстеры, ошибочно полагали, что задание невыполнимо. Математики А. Брудно и И. Ландау обратились за помощью к ЭВМ. Стоит отметить, что при решении этой задачи впервые был использован метод ранжирования. Разбив множество всех возможных позиций по рангам, машина установила, что мат дается не позднее 23-го хода при любом начальном положении белого ферзя и черного короля, но только при неприкосновенном короле на поле c3 (ввиду симметрии годятся также поля c6, f6 и f3). Пожалуй, это был первый случай, когда ЭВМ решила шахматную задачу раньше человека. Справедливости ради надо отметить, что если квалифицированному шахматисту сообщают, что мат есть, то он его находит.

Пусть белый король прикован к полю c3. Для решения прежде всего загоним черного короля на угловое поле a8. С этим заданием ферзь легко справляется и занимает при этом поле d7.



Если теперь ход черных, то после **1. . .Kpb8 2. Фc6!** белые матуют в 10 ходов: **2. . .Kpa7 3. Фc8! Kpb6 4. Фd7! Kpc5** (4. . . Kpa5 5. Фb7 и 4. . .Kpa6 5. Фc7 Kpb5 6. Фd6 приводит к основному варианту) **5. Фe6 Kpb5 6. Фd6 Kpa5 7. Фb4+ Kpa6 8. Фb8 Kpa5 9. Фb7 Kpa4 10. Фa6 (Фb4)×.**

Если же ход белых, то они должны передать очередь хода противнику. Это достигается «методом треугольника»: **1. Фd5+ Kpa7** (1. . .Kpb8 2. Фc6!) **2. Фb5 Kpa8 3. Фa6+ Kpb8 4. Фc6!**, и цель достигнута.

ПЯТНАДЦАТЬ ЛУЧШИХ ПАРТИЙ ЧЕМПИОНА МИРА

С 1960 г., когда одному из авторов этой книги удалось выполнить норму первого разряда, и до прошлого, 1981 г., в котором ему во второй раз удалось отстоять свое звание чемпиона мира, т. е. за двадцать с лишним лет, он сыграл около тысячи турнирных партий. Выбрать из такого количества шахматных поединков пятнадцать лучших (на таком числе решено было остановиться при работе над книгой) оказалось не так легко. Для отбора заданного числа партий пришлось решить одну задачу по... теории множеств. Прежде всего были образованы два следующих множества. Первое множество состояло из партий, которые дороги победителю в чисто шахматном смысле — либо они содержат интересные идеи и замыслы, либо, наконец, в них осуществлена какая-нибудь яркая, эффектная комбинация. Короче говоря, это произведения шахматного искусства. Второе множество в качестве «элементов» включало в себя партии, памятные в спортивном отношении — эти победные поединки либо оказывались решающими в соревновании, позволяли выйти в следующий этап борьбы, либо давали возможность «свести счеты» с бывшим обидчиком. Затем было взято пересечение двух этих множеств, которое, как говорят математики, по определению, получило название множества лучших партий.

После того как математическая задача была решена, выяснилось (совершенно случайно!?), что найденное пересечение, т. е. множество лучших партий, состоит ровно из пятнадцати элементов, которые и приводятся ниже. Их шахматное содержание, по-видимому, говорит само за себя. А чтобы пояснить спортивное значение партий, каждой из них предшествует небольшое лири-

ческое отступление, точнее, вступление. Конечно, на сегодняшний день самым важным, самым решающим поединком в моей шахматной биографии является последняя партия матча на первенство мира в Багио. Эта партия дана в первой части книги.

Учитывая, что книга рассчитана на широкий круг любителей шахмат, в комментариях к партиям не ставится цель дать исчерпывающий анализ вариантов, а упор сделан на общие оценки и соображения. Первую встречу авторы книги комментируют вместе, примечания ко всем остальным партиям принадлежат чемпиону мира.

Партия № 1

Москва, первенство МГУ, 1968

Карпов — Гик

Сицилианская защита

А. Карпов. Это был мой первый турнир в столице, и чтобы «завоевать» шахматную Москву, необходимо было победить в нем. В следующий раз я приехал в Москву уже через три года, в звании гроссмейстера и на Мемориале Алехина, собравшем очень крупный состав, разделил первое — второе места. Думаю, что окончательно добиться цели мне удалось только спустя еще три года, когда я выиграл в столице два претендентских матча — четвертьфинальный и финальный... Впрочем, перебраться в Москву на постоянное местожительство я решился только спустя 10 лет. Но кто мог подумать, что мой партнер в этой партии в дальнейшем окажется моим соавтором!

Е. Гик. В 1968 году мой противник был еще только молодым мастером, и всего лишь студентом первого курса механико-математического факультета МГУ. Я к тому времени уже закончил мехмат и поэтому считал свои шансы в нашей партии выше... Все-таки студент выиграл у выпускника и в итоге стал чемпионом МГУ, я же отстал на очко. Мой партнер не предполагал, что встречается с будущим соавтором, но и я не знал, что

мой победитель через семь лет станет сильнейшим шахматистом планеты!

1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 g7—g6 6. Cc1—e3 Cf8—g7 7. f2—f3 0—0 8. Cf1—c4 Kb8—c6 9. Фd1—d2 Фd8—a5 10. 0—0—0 Cc8—d7.

А. К. Разыгран так называемый вариант дракона (изображение которого напоминает расположение черных пешек на пяти крайних правых вертикалях). Планы сторон в данной позиции хорошо известны — белые атакуют на королевском фланге, черные стремятся к контригре на ферзевом. Хотя история этого варианта одна из самых увлекательных и загадочных в шахматной теории — сколько раз он начисто был опровергнут, столько же раз был и заново возрожден, все же надо признать, что выражение «драконовские мучения» придумано не зря: все-таки чаще черные успевают в этом варианте получить мат чуть раньше, чем доберутся до неприятельского короля.

Е. Г. Кажется, за прошедшие годы чемпион мира сыграл белыми десятка полтора партий вариантом дракона, причем большинство из них с гроссмейстерами, и не сделал даже ни одной ничьей!

11. h2—h4.

А. К. В журнале «Шахматы в СССР» № 7 за 1968 г. была опубликована партия Быховский — Гик, которую черные выиграли, избрав этот вариант.

Е. Г. Ну, да, я считал, что раз удалось одолеть нашего главного наставника молодежи, то уж с одним из его «птенчиков» как-нибудь справлюсь.

А. К. Может быть, это и удалось бы сделать, если бы я играл, как Быховский —11. g4. Но я подготовился к партии и выбрал более опасное продолжение, связанное с движением крайней пешки.

11. . .Kc6—e5 12. Cc4—b3 Лf8—c8.

Е. Г. Как только опровергается перевод на c8 ладьи с вертикали «f», находчивые аналитики тут же предлагают черным ставить на c8 ладью с вертикали «a», а когда отвергается и этот маневр, они снова рекомендуют переставлять на c8 ладью с линии «f». Так и создается теория варианта дракона.

А. К. Кстати, я однажды опроверг ход Лa8—c8, и надо сказать, довольно эффектно, в своем первом матче с Корчным.

13. h4—h5 Kf6 : h5 14. Ce3—h6.

А. К. В то время эта позиция была очень модной, оживленная дискуссия велась в основном вокруг варианта с 14. . , Кd3+. Сначала считалось, что из-за этого шаха выпад слоном на h6 невозможен, однако за полгода до первенства МГУ на студенческой Олимпиаде в Ибсе немецкий шахматист Дьюбалл показал, что в этом случае белые сохраняют перевес: 15. Крb1 К : b2 (15. . .С : d4 16. Кd5!) 16. Кр : b2 С : h6 17. Ф : h6, и теперь ни 17. . .Ф : c3+, ни 17. . . Л : c3 не дает черным достаточной контригры. В этой партии я хотел проверить некоторые из своих заготовок, но партнер ушел в сторону от моего домашнего анализа.

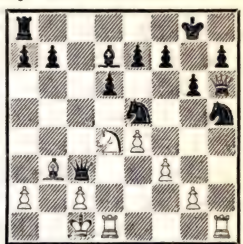
Е. Г. Лучше бы я этого не делал.

14. . .Сg7 : h6 15. Фd2 : h6 Лc8 : c3.

А. К. Стандартная жертва качества в этом варианте. Черные, с одной стороны, навсегда избавляют себя от угрозы выпада конем на d5, а с другой,— надеются побыстрее добраться до белого короля.

16. b2 : c3 Фa5 : c3.

Е. Г. Трудно было предположить, что уже это взятие является решающей ошибкой. Я знал, что 16. . . Кf6 ведет к острой игре, но полагал, что забрать пешку не помешает.



17. Кd4—e2!

А. К. Начало длинного, форсированного маневра. Конь прекрасно справляется с задачей вытеснения ферзя, а заодно и подключается к атаке королевского фланга.

17. . .Фc3—c5.

Е. Г. В одной теоретической статье, которую я прочитал незадолго до этой партии, ход 16. . .Ф : c3 считался слабым из-за ответа 17. Крb1. Однако далее рассматривались только продолжения 17. . . Кc4 и 17. . .Кf6, я же возлагал надежды на 17. . . a5! Скромное отступление коня было для меня неожиданным. С грустью я убедился, что после 17. . . Кd3+ 18. Л : d3 Фa1+ 19. Крd2 Ф : h1 20. g4 Кg3 21. Ф : h1 К : h1 22. Крe3! и Лd1 мой конь благополучно ловится. Пришлось отступать ферзем.

18. g2—g4 Кh5—f6 19. g4—g5 Кf6—h5 20. Лh1 : h5!

А. К. Медлить нельзя. Ход 20. Kg3, который я долго обдумывал, пришлось отвергнуть из-за обнаруженного в последний момент эффектного опровержения — 20. . .Cg4!, и белый ферзь выключается из игры.

20. . .g6 : h5 21. Лd1—h1 Фc5—e3+ 22. Kpc1—b1!

А. К. Вариант дракона славится тем, что малейшая неточность может испортить дело. Так, например, 22. Kpb2 давало черным по меньшей мере ничью: 22. . .Kd3+ 23. cd (23. Kpb1 даже проигрывает после 23. . .Ф : f3!) 23. . .Ф : e2+ 24. Kpa1 Ф : d3, и вечный шах черным обеспечен.

22. . .Фe3 : f3.

А. К. Судьба коня никого не волнует — речь идет о жизни черного короля: 22. . .Ф : e2 23. Ф : h5 e6 24. Ф : h7+ Kpf8 25. Фh8+ Kpe7 26. Фf6+ Kpe8 27. Лh8×.

Е. Г. Я видел, что проигрывает 22. . .e6 23. Ф : h5 Ф : f3 (23. . .Kg6 24. Ф : h7+ Kpf8 25. Kg3 и 26. Kf5) 24. Ф : h7+ Kpf8 25. Kd4, но за свой последний ход был спокоен.

23. Лh1 : h5 e7—e6.

А. К. Защитить поле h7 черные не могут, так как в случае 23. . .Ф : e4 заканчивает партию 24. g6! Ф : g6 25. Лg5. Трудно спастись им и после 23. . . Kg6, например: 24. Ф : h7+ Kpf8 25. Лh6 e6 26. Л : g6 fg 27. Ф : d7 Ф : e2 28. Ф : d6+ Kpg7 29. Фe7+ Kph8 30. Фf6+ Kph7 31. Фf7+ Kph8 32. Ф : g6.



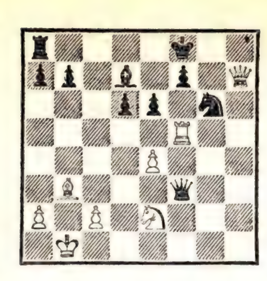
24. g5—g6!

А. К. Отважная пешка, принося себя в жертву, обеспечивает прорыв обороны черных. Поспешное 24. Ф : h7+ выпускало короля черных на волю: 24. . .Kpf8, и теперь нельзя 25. Фh8+ Kpe7 26. Ф : a8 из-за 26. . .Ф : h5, невозможно и 25. Kd4, ввиду 25. . .Фd1+ 26. Kpb2 Ф : d4+.

24. . .Ke5 : g6.

Е. Г. Взятие пешкой не годится — 24. . .fg 25. Ф : h7+ Kpf8 26. Фh8+ Kpe7 27. Лh7+ Kf7 28. Ф : a8, но после взятия конем я предвкушал близкую победу — атака белых отбита, к тому же у них недостает двух пешек.

25. Фh6 : h7+ Kpg8—f8 26. Лh5—f5!!



Е. Г. Ход ладьей был для меня как гром среди ясного неба! Эта изящная геометрическая идея сразу решает судьбу партии. Две линии — диагональ a2—g8 и вертикаль «f» — пересекаются в одной критической точке f7. Грозит Ф : f7×, причем ладья поддерживает ферзя по вертикали, а слон — в случае 26. . .ef по диагонали. У черных нет другого выхода, как расстаться со своим ферзем. Теперь я понял, что зря недооценивал математический багаж своего партнера. Чисто геометрическое решение позиции наверняка пришло в голову студенту благодаря усиленным занятиям аналитической геометрией!

26. . .Фf3 : b3+ 27. a2 : b3 e6 : f5 28. Ke2—f4!

А. К. Еще один эффектный удар (может быть, из области алгебры!?). Белые пользуются незащищенностью ладьи a8 и полностью разрушают прикрытие черного короля.

28. . .Лa8—d8 29. Фh7—h6+.

А. К. Последняя небольшая тонкость — пешку g6 белые хотят взять с шахом.

29. . .Крf8—e8 30. Kf4 : g6 f7 : g6 31. Фh6 : g6+ Крe8—e7 32. Фg6—g5+!

А. К. Точность нужна до конца; после 32. ef Лf8 черные еще могли защищаться. Теперь же от стремительного марша пешки «f» нет защиты.

32. . .Крe7—e8 33. e4 : f5 Лd8—c8 34. Фg5—g8+ Крe8—e7 35. Фg8—g7+. Черные сдались.

Е. Г. Редкий случай, когда проигравший партию тоже остался доволен. Разумеется, партией, но не результатом турнира! В статье, опубликованной в «Шахматной Москве» и посвященной первенству МГУ, я обиделся на нового чемпиона за то, что он во время турнира постоянно покидал Москву и ставил участников в невыгодное положение — они должны были играть вперед, раскрывая главному конкуренту свои карты. Понятно, что командный чемпионат страны в Риге, на котором студент мехмата показал абсолютно лучший результат — 10 очков из одиннадцати, был важнее, так как являлся одним из

отборочных этапов к первенству мира среди юношей. «Но ведь чемпионат самого крупного в мире учебного заведения тоже не так мало!» — писал я с некоторым упреком. Знал бы я, что через несколько лет...

А. К. Приятно, все-таки, вспомнить молодость!

Партия № 2

Мемориал Алехина, Москва, 1971

Карпов — Горт

Сицилианская защита

Это был мой первый турнир с выдающимся составом участников. Именно после него в шахматном мире заговорили о новом претенденте на мировую корону. И, как впоследствии выяснилось, не зря — уже в следующем цикле я стал чемпионом мира. Данная партия оказалась переломной на Мемориале. До встречи с чехословацким гроссмейстером я сделал целую серию ничьих, выиграв всего одну партию. Вторая победа дала мне творческий и спортивный импульс. После нее были сражены еще три гроссмейстера и на «хвосте» состязания мне удалось догнать Л. Штейна. В шахматном отношении данная партия примечательна необычной игрой королевской ладьи. Странная картина — эта неповоротливая фигура буквально металась по доске, перемещения ее как будто были лишены особого смысла, однако позиция черных с каждым ходом становилась все хуже...

1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 e7—e6 6. g2—g4.

Нержавеющее оружие П. Кереса. Желание оттеснить коня f6 и создать атаку на королевском фланге подкреплено тактическими обоснованиями.

6. . .Kb8—c6.

Проведению плана белых больше мешало 6. . . h6.

7. g4—g5 Kf6—d7 8. Cc1—e3.

Острая игра с хорошими перспективами у белых получилась после 8. Kdb5 Kb6 9. Cf4 Ke5 10. Фh5 g6 11. Фh3, но в нашу задачу не входит подробное рас-

смотрение дебютных вариантов.

8. . .a7—a6 9. f2—f4.

Более популярно сейчас продолжение 9. Лg1.

9. . .Cf8—e7.

Наверное, на 9. . .h6 мой соперник опасался хода, который я и собирался сделать — 10. К : e6 (другого, собственно, и не видно, так как 10. gh или 10. g6 белым просто невыгодно из-за 10. . .Фh4+). В партии могли бы возникнуть необозримые осложнения — 10. . .fe 11. Фh5+ Крe7 12. Ch3 Фe8 13. Фh4 с труднооценимыми последствиями. Как раз к этому и вынуждала меня турнирная ситуация.

10. Лh1—g1 Кc6 : d4.

Обычно черные не спешат с этим разменом, однако здесь им непросто найти другой ход. Так, 10. . .Фc7 выглядит слишком медлительным, решиться на рокировку прямо под атаку нелегко, а 10. . .Кc5 11. К : c6 bc 12. С : c5 дает белым явный перевес.

11. Фd1 : d4 e6—e5 12. Фd4—d2 e5 : f4 13. Ce3 : f4 Кd7—e5.

Разумеется, плохо для черных 13. . .Фb6 14. Лg3 Ф : b2 15. Лb1 Фa3 16. Кd5.

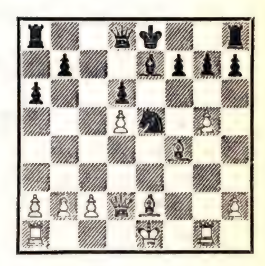
14. Cf1—e2 Cc8—e6.

Черные не могли проявить активность путем 14. . .Фa5, поскольку получающийся эндшпиль к явной выгоде белых: 15. Кd5 Ф : d2+ 16. Кр : d2 Cd8 17. Лad1 Ce6 18. Крc1.

15. Кc3—d5.

Немедленно! Иначе ферзь соперника выскочит на активную позицию — 15. 0—0—0 Фa5!

15. . .Ce6 : d5 16. e4 : d5.



Как правило, блокадное поле стараются занять фигурой. Действительно, 16. Ф : d5 тоже оставляло мне перевес, так как пешка d6 все время требовала защиты. Но тогда ведь и моя пешка e4 нуждалась бы в опеке, что могло стеснить белопольного слона. Теперь же этот слон свободен в своих действиях, тем более что доску уже покинул его черный оппонент.

16. . .Кe5—g6.

Позиция черных заметно хуже, поэтому Горт пытается найти тактическое решение возникших проблем. На пассивную защиту обрекала его как короткая рокировка, так и длинная (после 16. . .Фc7).

17. Cf4—e3 h7—h6!?

Трудно ставить знак к такому ходу. Слишком большой и не один лишь шахматный смысл в нем заложен. Это и боевое настроение, желание вести борьбу в тактическом ключе. Это и точная оценка позиции с ясным пониманием ее недостатков. Короче говоря, ход, рискованный для обеих сторон!

18. g5 : h6 Ce7—h4+ 19. Kpe1—d1.

Белого короля не смущает потеря рокировки. В то же время король черных сохранял за собой такое право до конца партии, но воспользоваться им так и не успел.

19. . .g7 : h6 20. Ce3 : h6 Ch4—f6.

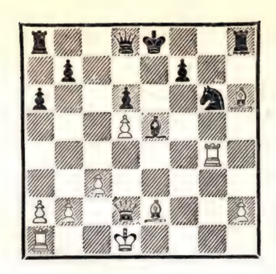
Вероятно, 20. . .Фf6 не устраивало черных ввиду того, что слон h4 ощутимо терял в подвижности. Горт наметил идеальную перестройку сил, но в шахматы играют две стороны, и я, в свою очередь, предпринял необходимые контрмеры.

21. c2—c3 Cf6—e5.

Кажется, что черные добились цели — угрожает 22. . .Фh4, а после 23. Cg5 Фb6 24. Ce3 Фc7 мои достижения совсем невелики. Но у белых находятся очень сильные возражения.

22. Лg1—g4!

Пешку h2 не жаль. Сейчас главное не пустить неприятельского ферзя на активную позицию на королевском фланге, где мои фигуры все-таки слегка «повисают».



22. . .Фd8—f6.

Относительно лучшим было 22. . .C : h2, восстанавливая материальное равновесие. Но можно понять и чехословацкого гроссмейстера, который пытается развить свои фигуры.

23. h2—h4!

Теперь нельзя 23. . .K : h4? из-за 24. Cg7. И вообще уже трудно будет отыграть эту еще недавно беспомощную пешку, постепенно обретающую грозную силу. Не годится и 23. . .0—0—0 из-за 24. Cg5.

23. . .Фf6—f5.

Защищаясь от угрозы 24. h4—h5 и одновременно надеясь на длинную рокировку.

24. Лg4—b4!

Прекрасное место для ладьи! По-прежнему, невозможно 24. . .0—0—0, ввиду 25. Cg4, на всякий

случай белые берут под удар пешку b7.

24. . .Ce5—f6 25. h4—h5 Kg6—e7.

Понятно, что отступать конем менее почетно, чем идти на e5, но псевдоактивность сейчас могла уже стоить фигуры (после 25. . . Ke5 26. Лf4). Попутно замечу, что черные все это время не имели времени для жертвы качества посредством Л : h6.

26. Лb4—f4 Фf5—e5 27. Лf4—f3.

Неповоротливая ладья проявляет чудеса маневренности. Она создает одну угрозу за другой, причем действует эффективно не только в нападении, но и в защите. Так, ничего не выходит сейчас у черных после 27. . .Ф : h5 28. Л : f6 Фh1+ 29. Cf1 (ладья защищает обоих слонов) 29. . .Kg8 30. Фe1+, и белые выигрывают.

27. . .Ke7 : d5 28. Лf3—d3 Лh8 : h6.

Ничего лучшего не видно — на 28. . .Ke7 следует 29. Cf4.

29. Лd3 : d5.

Ошибочно было бы 29. Ф : h6 ввиду 29. . .Cg5 и 30. . .Ke3+.

29. . .Фe5—e4.

Кажется, у черных все в порядке. Но...

30. Лd5—d3!

Гимн ладье! Сознание шахматиста привыкло к работоспособности всех фигур, но, согласитесь, к ладье это относится главным образом в эндшпиле.

30. . .Фe4—h1+.

Черные вынуждены идти на этот отнюдь не равноценный обмен.

31. Kpd1—c2 Фh1 : a1 32. Фd2 : h6 Cf6—e5 33. Фh6—g5.

Препятствуя длинной рокировке и создавая неотразимые угрозы оставшемуся в центре королю. В этом безвыходном положении Горт просрочил время, и ему было зачтено поражение. Партия признана лучшей на Мемориале Алехина, а югославский информатор назвал ее одной из лучших творческих достижений шахматного 1971 г. Признаться, я тоже ее очень люблю...

Партия № 3

Гастингс, 1971—1972

Карпов — Мекинг

Сицилианская защита

За доской встретились два юных шахматиста — один, так сказать, сильнейший на Востоке, а другой — на Западе (напомню, что Мекинг уже в пятна-

дцать лет играл в межзональном турнире). Мне удалось взять верх, причем создав чуть ли не учебный пример реализации преимущества «хорошего» слона над «плохим».

1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 a7—a6 6. Cf1—e2.

Я часто применяю эту систему и неплохо ее знаю. Белые избегают досконально изученных форсированных продолжений, связанных с 6. Cg5.

6. . .e7—e5.

К шевенингенскому варианту ведет 6. . .e6.

7. Kd4—b3 Cc8—e6 8. f2—f4 Фd8—c7 9. a2—a4.

Необходимое звено в плане белых. Они не только препятствуют 9. . .b5, но и стремятся посредством a4—a5 заблокировать пешки ферзевого фланга черных. Здесь обычно играли 9. . .Ce7 или 9. . .Kbd7. Но Э. Мекингу что-то не понравилось, он надолго задумался и избрал новое, но отнюдь не сильнейшее продолжение.

9. . .Kb8—c6?!

Черные препятствуют 10. a5 дорогой ценой: им сейчас придется разменять слона и тем самым предоставить сопернику возможность господствовать по белым полям.

10. f4—f5 Ce6 : b3 11. c2 : b3 Фc7—b6.

Если белые сумеют рокировать в короткую сторону и поставить слона на c4, их перевес будет подавляющим. Мекинг старается помешать проведению этого плана.

12. Cc1—g5 Cf8—e7 13. Cg5 : f6 Ce7 : f6 14. Kc3—d5 Фb6—a5+ 15. Фd1—d2 Фa5 : d2+ 16. Kpe1 : d2 Cf6—g5+ 17. Kpd2—d3 0—0 18. h2—h4 Cg5—d8.

На h6 слон мог попасть в опасное положение после g2—g4.

19. Лa1—c1.

Коня с d5 «выкурить» пока нельзя, так как на 19. . .Ke7 последует 20. К : e7+ С : e7 21. Лc7, если же 19. . .Kd4, то 20. b4.

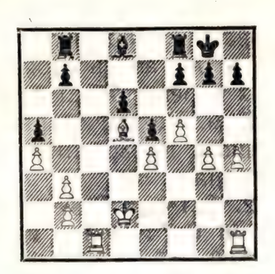
19. . .a6—a5 20. Kpd3—d2 Лa8—b8 21. g2—g4.

План белых ясен — пешечная атака на королевском фланге. После Ce2—c4 она станет весьма опасной. Понимая это, Мекинг ищет спасения в окончании с разноцветными слонами.

21. . .Kc6—b4 22. Ce2—c4 Kb4 : d5 23. Cc4 : d5.

Позиция стабилизировалась. У белых ощутимый перевес при полном отсутствии контригры у противника. На следующий свой ход Мекинг возлагал большие надежды, полагая, что ему удастся блокировать

пешки королевского фланга.



23. . .g7—g5 24. f5 : g6 h7 : g6 25. Крd2—d3 Крg8—g7 26. h4—h5 Cd8—b6.

Не лучше и 26. . .Cg5 27. Лс7.

27. Лh1—h3.

Чтобы после размена на g6 захватить линию «h».

27. . .Cb6—c5 28. Лс1—f1 f7—f6.

Вынуждено. Угрожало 29. h6+.

29. h5 : g6 Крg7 : g6 30. Лf1—h1 Лb8—e8 31. Лh3—h7 Крg6—g5.

Мекинг находился в цейтноте и опасался матовых угроз после Лh1—h5.

32. Крd3—e2 Крg5—f4.

Здесь мне пришла в голову «убийственная» идея, и я сыграл

33. Лh1—h3 Cc5—d4.

Соперник не замечает ловушки, но и при лучшей защите — 33. . .Кр : g4 34. Лh1 Лg8 35. С : g8 и 36. Лf1 белые легко выигрывали.

34. Лh7—g7.

Мекинг просрочил время, хотя мог бы и сдаться ввиду неизбежного мата на следующем ходу.

Партия № 4

Межзональный турнир, Ленинград, 1973

Карпов — Кинтерос

Сицилианская защита

В спортивном отношении партия ничего не решала — острая борьба за выход в матчи претендентов разгорелась на финише турнира. Однако поединок получился очень эффектным и, кстати говоря, завоевал приз за красоту. Белые буквально в пух и прах разнесли позицию черного короля, здесь был и прорыв в центре, и тихие ходы, и типичные удары по неприятельской территории. В общем, все, что случается в сицилианской защите, когда белым удается полностью развернуть свои силы. Не часто удает-

ся решить схватку с гроссмейстером прямой атакой на короля.

1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 a7—a6 6. Cc1—g5 e7—e6 7. f2—f4 Фd8—b6.

Так часто играл Р. Фишер.

8. Kd4—b3.

Конечно, некоторая уступка черным, но хорошее турнирное положение позволяло мне не идти на головоломные варианты с жертвой пешки после 8. Фd2. Справедливости ради следует отметить, что ход ферзем — единственный способ бороться за дебютное преимущество.

8. . .Cf8—e7.

После 8. . .Фe3+ 9. Фe2 Ф : e2+ 10. C : e2 эндшпиль несколько лучше у белых. Я думаю, точнее порядок ходов с 8. . . Kbd7, не определяя пока позицию чернопольного слона.

9. Фd1—f3 h7—h6 10. Cg5—h4 Kb8—d7 11. 0—0—0 Фb6—c7.

Черные подготовляют b7—b5 и Cc8—b7. Белые, чтобы использовать перевес в развитии, должны как можно быстрее завязать игру в центре. Этой цели служит их следующий ход.

12. Ch4—g3 b7—b5 13. e4—e5 Cc8—b7 14. Фf3—e2 d6 : e5.

Стоило предпочесть 14. . .Kd5. На это возможно 15. K : d5 C : d5 16. Л : d5 ed 17. e6 Kf6 18. ef+ Кр : f7 19. Фf3 и далее Cd3, Cf2 с пешечным штурмом королевского фланга. Конечно, последствия этой жертвы качества рассчитать было нелегко.

15. f4 : e5 Kf6—h7.

Как ни печально, но приходится отступать на край доски. 15. . .Kd5 не годится ввиду 16. K : d5 C : d5 17. Л : d5 ed 18. e6.

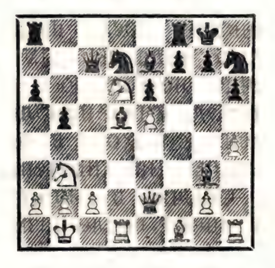
16. Kc3—e4.

Конь идет на d6, попутно мешая рокировке: 16. . .0—0? 17. Kf6+ C : f6 18. ef с сильной атакой.

16. . .Ce7—g5+.

Понятно, опасно 16. . . K : e5 из-за 17. Kec5, а на 16. . .Kg5 я собирался сыграть 17. Kf6+ gf 18. ef Фc4 19. Ф : c4 bc 20. Ka5, отыгрывая фигуру и получая явный перевес.

17. Крc1—b1 0—0 18. h2—h4 Cg5—e7 19. Ke4—d6 Cb7—d5?



Позиция черных малопривлекательна. Фигуры их разобщены, а конь h7 вообще отрезан от центра событий. И тем не менее черные могли защищаться, играя 19. . .Сс6 или 19. . . Лad8. Теперь же белые жертвуют качество и создают решающую атаку.

20. Лd1 : d5! е6 : d5 21. Kd6—f5.

Грозит 22. К : е7+ и 22. е6. Ответ вынужден.

21. . .Фс7—d8 22. Фе2—g4 g7—g6 23. Kf5 : h6+ Kpg8—g7 24. Kh6—f5+ Kpg7—h8 25. Cf1—d3 Лf8—g8.

После 25. . .gf 26. Ф : f5 черным не спастись от мата (26. . .Khf6 27. ef К : f6 28. Се5).

26. Kf5—h6 Лg8—g7 27. h4—h5 Фd8—е8.

Единственный способ защитить поле g6. На 27. . . Kdf8 могло последовать 28. hg fg 29. е6.

28. е5—е6 Kd7—f6 29. е6 : f7 Фе8—d8.

На 29. . .Фf8 белые выигрывали как простым 30. Фd4, так и красивым 30. hg! К : g4 31. К : g4 Cd6 (защищаясь от 32. Се5) 32. Kf6 С : g3 33. К : h7 Фd6 34. Kf6+ Ch2 35. Ке8! Л : g6 36. С : g6.

30. Фg4—d4 Kf6 : h5 31. Cg3—е5 Се7—f6 32. Лh1—е1 Cf6 : е5 33. Ле1 : е5 Kh5—f6 34. g2—g4 Фd8—f8 35. g4—g5 Kf6—е4 36. Cd3 : е4 d5 : е4 37. Фd4 : е4. Черные сдались.

Партия № 5

Четвертьфинальный матч претендентов
Москва, 1974

Карпов — Полугаевский

Сицилианская защита

Эта партия прежде всего памятна мне эпизодом, возникшим после шестнадцатого хода черных (я, конечно, не говорю о том, что победа в ней приблизила меня к выходу в полуфинальный матч претендентов). Обычно в сицилианской защите после размена черного слона на белого коня на поле d5 следует е4 : d5. В данной ситуации это стандартное взятие ничего особенного белым не сулило, но в обычной партии я все равно избрал бы его. Однако ввиду огромного накала борьбы и приближения финиша матча,

ко мне пришло озарение, некое состояние вдохновения и азарта. Так был рожден ход 17. Фd1 : d5, связанный с жертвой двух пешек. Многие шахматисты, присутствовавшие в зале, ошибочно подумали, что это домашняя заготовка. Больше всех пострадал на этом сам Полугаевский — он долго искал форсированный проигрыш, не находил его, но драгоценное время было потрачено. Таким образом, «новинка» оказала решающее психологическое воздействие на партнера.

1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 a7—a6 6. Cf1—e2 e7—e5 7. Kd4—b3 Cf8—e7 8. 0—0 Cc8—e6 9. f2—f4 Фd8—c7 10. a2—a4 Kb8—d7 11. Kpg1—h1 0—0.

Этот вариант сицилианской защиты возникал каждый раз, когда Полугаевский играл черными. При подготовке к матчу мы с моим тренером гроссмейстером С. Фурманом считались с такой возможностью и наметили наиболее целесообразную расстановку сил. Обычное продолжение здесь — 12. f5. В 1971 г. мне удалось выиграть этим вариантом у Д. Бронштейна. Так я играл и позже на межзональном турнире в Ленинграде против Бирна, правда, успеха не добился.

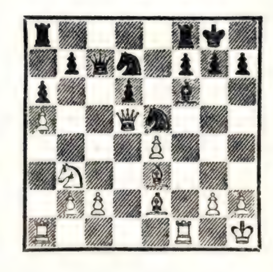
12. Cc1—e3.

Идея не нова, на высоком уровне она обрела второе дыхание после партии Геллер — Ивков (1973 г.). Белые сохраняют напряжение в центре, пока не определяя своих намерений.

12. . .e5 : f4 13. Лf1 : f4 Kd7—e5 14. a4—a5.

В четвертой партии матча я сыграл слабее — 14. Kd4, и после 14. . .Лad8 черные получили хорошую игру.

14. . .Kf6—d7 15. Лf4—f1 Ce7—f6 16. Kc3—d5 Ce6 : d5 17. Фd1 : d5!?



Здесь я должен кое-что пояснить. Некоторые шахматные комментаторы иногда упрекают меня в сухости, рациональности, расчетливости. Да, я практичен, и игра моя во многом основана на технике. Я стараюсь играть в «правильные» шахматы и никогда не рискую так, как,

скажем, Ларсен. Белыми, как и все, стремлюсь к преимуществу с первых же ходов, ну, а черными пытаюсь сначала уравнять игру. Но из нескольких возможных решений я выбираю отнюдь не самое простое, а самое целесообразное. Если имеется несколько равноценных продолжений, то выбор во многом зависит от моих соперников. Например, с Талем я предпочитаю идти на более простые позиции, не соответствующие его творческим вкусам, а с Петросяном, наоборот, пытаюсь затеять игру посложнее. Но если я вижу единственно правильный путь, то, кто бы против меня не играл, избираю только его.

Возвратимся к партии. Жертва двух пешек, которую я предложил Полугаевскому, была, как я уже заметил, чистейшей импровизацией за доской. Мне и сейчас кажется «страшным» мое решение. Справедливости ради, надо заметить, что после спокойного 17. ed Кc4 18. С : c4 Ф : c4 от дебютного преимущества белых не оставалось и следа.

17. . .Фc7 : c2.

Больше часа провел Полугаевский в сомнениях, брать или не брать пешку. Однако в случае отказа принять жертву черные оказывались под тяжелым позиционным прессом.

18. Кb3—d4 Фc2 : b2.

Как говорится, «семь бед — один ответ!» Попытка ограничиться «малым» приводила к положению с материальным равенством и с заметным позиционным перевесом у белых. Например: 18. . .Фc5 19. Кf5! Ф : d5 20. ed, и черная пешка d6 гибнет.

19. Лa1—b1 Фb2—c3.

Хуже 19. . .Фa3 — черный ферзь оказывался на краю доски вне игры.

20. Кd4—f5.

Цель хода — защитить слона и не допустить ферзя на поле c5, что могло произойти в варианте 20. Лb3 Фc5 21. Кf5 Ф : d5 22. ed Кc5, и черные защищаются.

20. . .Фc3—c2!

Полугаевский великолепно маневрирует. В случае промедления белые налаживали взаимодействие фигур; уже грозило 21. Cd4 Фd2 22. Лb2 либо 21. Лfc1 Фa3 22. Лa1 Фb2 23. Лa2 Фb4 24! Cd2. и ферзь пойман.

21. Лb1—e1.

Неточность. После 21. Лfe1 белые получали большой перевес. Теперь же у черных находится защита.

21. . .Кd7—c5 22. Кf5 : d6 Кc5—d3 23. Ce2 : d3 Кe5 : d3 24. Лe1—d1 Кd3—b4.

В этом все дело. Если бы на 21-м ходу я пошел Лfe1, то сейчас белые ладьи стояли бы на b1 и d1. Следовательно, черные имели бы только две возможности: 24. . .Кf2+ 25. С : f2 Ф : f2 26. e5 Се7 27. Лf1; или 24. . .Кe5 25. К : b7 — в обоих случаях с явной инициативой у белых.

25. Фd5 : b7.



У меня не хватало сначала двух пешек, а затем одной и, быть может, поэтому я подсознательно стремился к ликвидации «материальной недостачи». А между тем 25. Фh5 создавало угрозу 26. Л : f6 gf 27. Фg4+ Крh8 28. Сh6, отразить которую было непросто (25. . .g6 26. Фc5).

25. . .Лa8—b8 26. Фb7—a7 Фc2—c6.

Решающая ошибка. Нехорошо и 26. . .Кc6 27. Фc7 Кb4 28. Ф : c2 К : c2 29. Сb6 с перевесом у белых. Но 26. . .Фe2 давало черным определенную контригру, хотя и здесь после 27. Сb6 преимущество на стороне белых.

27. Сe3—f4.

Позже я узнал, что С. Фурман в этот момент доказывал в пресс-центре, что к победе белых ведет жертва качества — 27. Л : f6! gf 28. Сh6, угрожая 29. Фe3; на 28. . .Кd3 последует 29. С : f8, а на 28... Фc2 — 29. Лc1 Фd3 30. Фc5!. Вероятно, он был прав, но этот путь не является единственным. Правда, говорят, что когда я сыграл 27. Сf4 с угрозой 28. e5, тренер умиротворенно заметил: «И так тоже хорошо». В самом деле, угроза e4—e5 сковывает действия черных, а конь b4 находится вне игры.

27. . .Лb8—a8.

Защищаясь от 28. e5.

28. Фa7—f2 Лa8—d8 29. Фf2—g3!

Угроза сильнее ее исполнения! Парадоксально, но часто именно так и бывает. Белые не торопятся с продвижением пешки «e», а наращивают давление.

29. . .Фc6—c3 30. Лf1—f3 Фc3—c2 31. Лd1—f1 Сf6—d4.

Снова препятствуя прорыву e4—e5. Впрочем, наступление уже не остановить.

32. Сf4—h6.

Прицельный огонь направлен теперь одновременно на два пункта — f7 и g7.

32. . .Кb4—c6.

В надежде осложнить игру после 33. К : f7 Фc4!

33. Kd6—f5! Фc2—b2.

Любопытно заканчивалась партия в случае 33. . . Ce5 34. С : g7 С : g3 35. Л : g3, и черным не избежать мата.

34. Ch6—c1!

Белые с темпом освобождают поле h6 для коня. Защиты от поражения уже нет.

34. . .Фb2—b5 35. Kf5—h6+ Kpg8—h8 36. Kh6 : f7+ Лf8 : f7.

На 36. . .Kpg8 решает 37. Kh6+ Kph8 38. Л : f8+.

37. Лf3 : f7 Cd4—f6 38. Фg3—f2 Kph8—g8 39. Лf7 : f6 g7 : f6 40. Фf2 : f6. Черные сдались.

Партия № 6

Полуфинальный матч претендентов
Ленинград, 1974

Карпов — Спасский

Сицилианская защита

Эта партия очень популярна среди любителей шахмат благодаря своим тихим ходам, особенно возвращению белого коня на исходное поле — 24. Kb1! Думаю, что это один из самых трудных ходов в моей практике. Мой конь неожиданно изменил направление движения и, что не менее важно, появилась возможность посредством c2—c3 отбросить на край доски неприятельского коня. Другой интересный эпизод в партии связан с маневрами ладей. Поначалу белые предлагали разменяться ладьями по линии «d», потом сами увели ладью от размена, а создав давление по линии «f», вернулись ладьей на линию «d», осуществляя решающее вторжение.

Первую партию матча я начал своим любимым ходом 1. e2—e4 и проиграл. Тому было две причины: прекрасная игра Спасского и мое недомогание в этот день. Затем я взял «творческий перерыв» и последующие «белые» начинал только ходом 1. d4. И вот наконец возвращение к пройденному.

1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 e7—e6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 d7—d6 6. Cf1—e2 Cf8—e7 7. 0—0 0—0 8. f2—f4 Kb8—c6 9. Cc1—e3.

Тут вторично (в первый раз — после первого хода)

Спасский задумался: повторять или не повторять вариант?

9. . .Сс8—d7.

В первой партии матча экс-чемпион мира применил сравнительно редкое продолжение 9. . .е5. Теперь он решил не проявлять любопытства (что подготовил его соперник?) и сыграл «по старинке».

10. Kd4—b3 a7—a5!?

Вероятно, Спасский все еще находился под впечатлением стартовой победы. Этим объясняется его последний, я бы сказал, весьма нервный ход. Дело в том, что пешкой «а» он ходил и в первой партии; в данной редакции этот маневр неудачен, потому что «навечно» отдает в распоряжение белых пункт b5.

11. а2—а4 Кс6—b4 12. Се2—f3 Cd7—с6.

Конечно, не очень-то по душе черным допускать возвращение белого коня на d4, но еще более неприятно играть 12. . .е5, получая позицию из первой партии, с той существенной разницей, что черный слон стоит не на е6, а занимает пассивное положение на d7.

13. Kb3—d4 g7—g6.

Для того чтобы провести е6—е5, приходится уже ослаблять позицию короля, иначе конь d4 прыгнет на f5.

14. Лf1—f2 е6—е5 15. Kd4 : с6 b7 : с6 16. f4 : е5 d6 : е5 17. Фd1—f1!

Борьба разгорается вокруг пункта с4, который белые рассчитывают занять одной из своих фигур. Если бы черные сумели воспрепятствовать этому, их дела были бы совсем не плохи. Не имело смысла уводить ладью с линии «f» (17. Лd2), так как еще неизвестно, по какой вертикали придется проявлять активность.

17. . .Фd8—с8 18. h2—h3.

Конечно, не стоит допускать размен коня на слона после 18. . .Kg4.

18. . .Kf6—d7.

В случае 18. . .Фе6 белые продолжали либо 19. Лс1 Лfd8 20. Се2 Лd4 21. b3, устанавливая слона на поле с4, либо 19. g4 с дальнейшим g4—g5 и Cg4.

19. Cf3—g4 h7—h5.

Серьезное ослабление позиции черного короля. Следовало предпочесть простое 19. . .Фс7, уходя из-под связки и соединяя ладьи по восьмой горизонтали.

20. Cg4 : d7 Фс8 : d7 21. Фf1—с4.

Итак, ферзь прибыл к месту своего назначения.

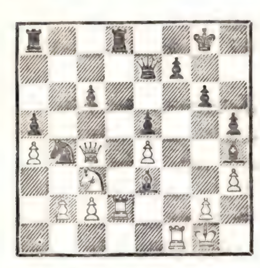
21. . .Се7—h4.

Неприятный эндшпиль ожидал черных после 21... Фе6 22. Ф : е6 fe 23. Лаf1.

22. Лf2—d2 Фd7—e7 23. Лa1—f1!

Меня не соблазнила перспектива выигрыша качества, после 23. Сc5 Фg5 24. Лd7 К : c2 25. С : f8 Л : f8 у черных активная контригра. Одна линия «d» погоды не делает — поле d8 надежно прикрыто. Поэтому надо проявлять активность и на других направлениях.

23. . .Лf8—d8.



24. Кc3—b1!

Хитрость этого хода в том, что удалось выбрать самый удобный момент для переброски коня на более активную позицию (особенно быстро это может произойти, если черные разменяют ладьи).

24. . .Фe7—b7 25. Крg1—h2!

Редкий случай, когда подвижность слона соперника в миттельшпиле ограничивает сам король.

25. . .Крg8—g7 26. c2—c3 Кb4—a6.

Пришло время попросить с насиженного места коня черных.

27. Лd2—e2!

А теперь менять ладьи белые уже не намерены: тяжелые фигуры пригодятся для атаки по линии «f». Попутно освобождается поле для перевода коня, а также угрожает 28. g3 Сf6 29. Лef2 Лd6 30. Сg5.

27. . .Лd8—f8 28. Кb1—d2 Сh4—d8 29. Кd2—f3 f7—f6.

Защищая пешку e5, черные одновременно пытаются прикрыть вертикаль «f». Но атака белых уже неотразима.

30. Лe2—d2!

Колебания белой ладьи могут показаться алогичными. Сначала она собралась занять линию «d», потом покинула ее, а теперь возвращается обратно с решающими угрозами.

30. . .Сd8—e7.

На 30. . .Кb8 сразу выигрывало 31. Кg5! Когда Спасский сделал свой ход, я даже как-то немного растерялся. Сначала мне показалось, что я выигрываю во всех вариантах, а тут вдруг смотрю и выигрыша не вижу... Но, к счастью, затмение длилось всего несколько мгновений.

31. Фc4—e6 Лa8—d8.

Проигрывает форсированно. Затянуть сопротивление можно было лишь путем 31. . .Кb8.

32. Лd2 : d8 Се7 : d8. Если 32. . .Л : d8, то 33. К : е5 Фс7 34. Фf7+ Крh8, и хотя бы 35. Ф : е7 Ф : е5 36. Ф : е5 fe 37. Лf6.

33. Лf1—d1.

На доске материальное равенство. Черный король вроде бы избежал непосредственных угроз, но позиция Спасского ухудшается с каждым ходом. Дело в том, что фигуры черных разобщены и не могут прийти на помощь друг другу. Сейчас, например, нельзя защитить седьмую горизонталь — 33. . .Лf7, потому что «висит» слон d8.

33. . .Кa6—b8 34. Се3—с5 Лf8—h8.



35. Лd1 : d8!

Теперь на 35. . .Л : d8 сразу достигает цели 36. Се7!, и поэтому **черные сдались.**

Партия № 7

Полуфинальный матч претендентов
Ленинград, 1974

Карпов — Спасский

Ферзевый гамбит

Заключительная партия матча, победа в которой вывела меня в финальное соревнование претендентов. Особый интерес в ней представляет теоретическая дуэль. До матча я никогда с сильными соперниками не начинал партий ходом ферзевой пешки, и продолжение 1. d2—d4 было подготовлено специально в качестве сюрприза Спасскому.В данной встрече мне удалось красиво выиграть в так называемой системе Макагонова — Бондаревского. Заметьте, что покойный гроссмейстер И. Бондаревский был многие годы тренером Спасского, и не случайно данный вариант служил экс-чемпиону мира верой и правдой.

1. d2—d4 Кg8—f6 2. с2—с4 е7—е6 3. Кg1—f3.

Я решил отказаться от 3. Кс3, чтобы избежать защиты Нимцовича, которая Спасскому удалась в пятой партии матча.

3. . .d7—d5 4. Kb1—c3 Cf8—e7 5. Cc1—g5 h7—h6 6. Cg5—h4 0—0 7. e2—e3 b7—b6 8. Cf1—e2 Cc8—b7 9. Ch4 : f6 Ce7 : f6 10. c4 : d5 e6 : d5 11. 0—0.

Пока все по теории, заслуживало внимания и 11. Лc1, чтобы на 11. . .Kd7 ответить 12. Kb5 c6 13. Kd6.

11. . .Фd8—d6.

Чаще встречается расстановка сил с 11. . .Kd7. В этом случае 12. Фb3 c6 13. e4 de 14. K : e4 c5 ничего не обещает белым; если же e3—e4 сразу не проводить, то последует 12. . . Лe8 и Kd7—f8—e6 с еще одним нападением на пешку d4.

12. Лa1—c1 a7—a6.

Препятствуя выпаду коня на b5; в случае 12. . . c6 загораживался слон b7 и открывался «шлагбаум» для пешки «e».

13. a2—a3 Kb8—d7 14. b2—b4 b6—b5.

В этом варианте черным почти невозможно первыми проявить активность. Их задача окопаться и быть готовыми во всеоружии встретить любую акцию соперника. Ходом b2—b4 ослабляется поле c4, и это определяет контригру черных.

15. Kf3—e1.

Неточность; после 15. Kd2! и далее Kd2—b3—c5, можно было не допустить освобождающего продвижения a6—a5.

15. . .c7—c6! 16. Ke1—d3 Kd7—b6?

Черные не воспользовались представившимся случаем. Играя 16. . .a5, они легко уравнивали игру, открывая линию «a» и практически избавляясь от слабостей. Спасскому, вероятно, показалось, что двинуть пешку «a» он всегда успеет. Однако теперь положение его фигур становится крайне неприятным.

17. a3—a4! Cf6—d8.

Трудно осуждать черных за этот ход. Столкнувшись с необходимостью вести пассивную защиту, экс-чемпион мира принимает решение создать угрозу мата, надеясь использовать ослабление позиции рокировки соперника. При этом, однако, нарушается взаимодействие фигур: ладья a8 обречена остаться на месте и защищать слабую пешку. Необходимо было 17. . .Лad8, позволяя слону безболезненно уйти на c8. При ладье на d8 и слоне на f6 можно было не слишком опасаться прорыва в центре, а вскрытие линии «a» не представляло черным особых опасностей.

18. Kd3—c5 Cb7—c8 19. a4—a5 Cd8—c7 20. g2—g3 Kb6—c4 21. e3—e4 Cc8—h3 22. Лf1—e1 d5 : e4.

Создает новую слабость в позиции черных — пешку c6. Кроме того, оживают белые кони, получающие в свое распоряжение прекрасный перевалочный пункт e4.

Спасский во что бы то ни стало старается не допустить запирания позиции. Хотя после e4—e5 черные утрачивали всякую возможность активной контригры, но ведь и для белых путь к цели заметно удлинялся. В случае 22. . . Лfe8 23. Cf3 de 24. К3 : e4 Фg6 25. Ch5 нет хода 25. . . Фh7 из-за 26. С : f7+! Кр : f7 27. Фh5+; относительно лучше было 23. . .Се6.

23. Кc3 : e4 Фd6—g6 24. Ce2—h5!

Ходом 22. . .de черные жертвовали пешку, но белые, конечно, отвергли этот данайский дар. После 24. С : c4? bc 25. Л : c4 f5! и 26. . .f4 соперник получал сильнейшую атаку.

24. . .Фg6—h7.

Если 24. . .Фf5, то после 25. Лc3 у черных нет хорошей защиты от g3—g4.

25. Фd1—f3 f7—f5?

Проигрывает форсированно. Отдавая слона, белые вторгаются ладьей на седьмую горизонталь и создают решающее давление на лагерь черных фигур. После 25. . .Фf5 реализовать свое преимущество белым было бы еще непросто.

26. Кe4—c3 g7—g6 27. Фf3 : c6 g6 : h5 28. Кc3—d5.



Картинная позиция! Черный слон под боем, и защитить его невозможно. Кроме того, грозит 29. Лe7.

28. . .f5—f4 29. Лe1—e7 Фh7—f5.

На 29. . .fg проще всего выигрывает 30. Кf6+ Л : f6 31. Ф : a8+ Лf8 32. Ф : f8+ Кр : f8 33. Л : h7 gh+ 34. Крh1 Cf4 35. Лe1. Не годится, конечно, 30. Л : h7?? ввиду 30. . .gf+ 31. Крh1 f1Ф+ 32. Л : f1 Л : f1×.

30. Лe7 : c7 Лa8—e8 31. Фc6 : h6 Лf8—f7 32. Лc7 : f7 Крg8 : f7 33. Фh6 : f4 Лe8—e2 34. Фf4—c7+ Крf7—f8 35. Кd5—f4. Черные сдались.

Партия № 8

Финальный матч претендентов
Москва, 1974

Карпов — Корчной

Сицилианская защита

О спортивном значении этой партии говорить не приходится. Победа в самом начале матча, да еще в таком разгромном стиле, не могла не оказать влияния на всю дальнейшую борьбу. Читатель сам убедится в том, что партия получилась на редкость эффектной.

1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 g7—g6.

Из крупных шахматистов вариант дракона в то время применял разве что один Корчной. В частности, дебют этот дважды встретился в его претендентском матче 1971 г. с Геллером. Тогда Корчному удалось отстоять репутацию «дракона». Разумеется, я не исключал вероятности появления этого варианта и в данном матче.

6. Cc1—e3 Cf8—g7 7. f2—f3 Kb8—c6 8. Фd1—d2 0—0 9. Cf1—c4 Cc8—d7 10. h2—h4 Лa8—c8 11. Cc4—b3 Kc6—e5 12. 0—0—0.

Возможно и немедленное 12. h4—h5.

12. . .Ke5—c4 13. Cb3 : c4 Лc8 : c4 14. h4—h5 Kf6 : h5 15. g2—g4 Kh5—f6.

Вот позиция, которая возникла в одной из партий упомянутого матча Геллер — Корчной (после 16. Ch6 K : e4 17. Фe3 Л : c3 18. bc Kf6 19. C : g7 Kp : g7 20. Лh2 Фa5? 21. Kb3 Ф : a2 22. Ф : e7 белые получили перевес).

16. Kd4—e2!

Логически обосновать отступление коня из центра можно примерно так. Пункт c3 — важнейшая точка в расположении белых фигур, на которой черные сосредотачивают свои силы. Часто здесь случается стандартная жертва качества Л : c3, и соперник получает опасную атаку. Любопытно, что после сдвоения белых пешек по линии «с» позиция черных так богата возможностями, что и без атаки, даже в эндшпиле, они удерживают равновесие — это великолепно демонстрировал в своих партиях выдающийся советский гроссмейстер Л. Штейн. Таким образом, основная идея отступления

конем — укрепить пункт с3. Кроме того, с е2 он может быть легко переброшен для прямой атаки неприятельского короля. Как читатель уже заметил, оба соперника, не считаясь с материальными затратами, ведут свои наступления на противоположных флангах — так обычно и бывает в позициях с разносторонними рокировками. Все эти общие соображения не должны затуманивать и конкретную угрозу, созданную сейчас по линии «d» — 17. е5 de 18. g5.

16. . .Фd8—а5 17. Се3—h6.

Стандартный прием. Для успешного развития атаки белым нужно обязательно разменять слона g7 — единственного защитника черных полей вокруг своего короля; к тому же этот слон, как дальнобойное орудие, может при случае открыть огонь по ферзевому флангу белых. Гроссмейстер В. Симагин, щедро одаренный богатой творческой фантазией, в сходных позициях изобрел даже тематическую жертву качества за черных Cg7—h8, лишь бы сохранить своего любимца от размена.

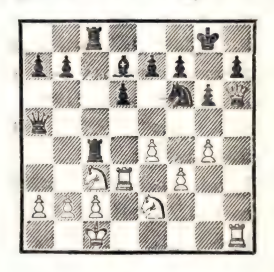
17. . .Cg7 : h6.

17. . .Лfc8 18. С : g7 Кр : g7 19. Фh6+ Крg8 приводило к перестановке ходов.

18. Фd2 : h6 Лf8—с8 19. Лd1—d3!

До сих пор оба соперника играли почти молниеносно. И вот я сделал заранее заготовленный ход. Корчной погрузился в длительные размышления. И впрямь ему было над чем подумать... Теоретическое продолжение 19. Лd5 нигде не приносит реальных выгод. Например: 19. . .Фd8 20. g5 Кh5 21. Кg3 Фf8! 22. Ф : f8+ Л : f8! (считалось ранее, что надо бить королем, и тогда позиция белых получше) 23. К : h5 gh 24. Л : h5 f5!, и чуть приятнее уже у черных. Или 20. е5 de 21. g5 Кh5 22. Кg3 Фf8 23. Л : h5 (23. К : h5 Ф : h6 24. gh Сс6!) 23. . .gh 24. Л : d7 Ф : h6 25. gh, и отдаленная проходная черных по линии «h» дает им хорошие контршансы.

После 19. Лd3! избыточно укрепляется пункт с3, и одновременно в ряде вариантов для атаки освобождается конь е2. Если бы белые попытались сразу устремиться вперед — 19. g5 Кh5 20. Кg3, то их



ожидал бы неприятный контрудар 20. . .Л : с3.

19. . .Лс4—с5.

Когда при подготовке к матчу мы анализировали ход 19. Лd3, то пришли к выводу, что наилучшим возражением на него является 19. . .Л8с5. После 36-минутного обдумывания мой соперник тоже делает заключение, что надо обезопасить себя от постоянно грозящих выпадов белых пешек «е» и «g». Полагаю все-таки, что лучшим практическим шансом для черных было предложенное позднее Ботвинником отступление 19. . .Фd8. Теперь же, затратив 18 минут на поиски опровержения хода ладьей, я нашел красивую форсированную комбинацию.

20. g4—g5.

Кони с3 и f6 защищают своих королей, поэтому именно они подвергаются самым большим опасностям (уход черного коня с f6 почти сразу повлечет вторжение белого на d5).

20. . .Лс5 : g5 21. Лd3—d5!

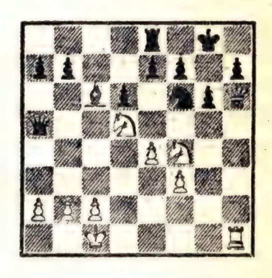
Понятно, не 21. Кd5 из-за 21. . .Л : d5!, и главный защитник черных — конь остается «в живых».

21. . .Лg5 : d5 22. Кс3 : d5 Лс8—е8.

Здесь уже 22. . .Фd8 не годится: 23. Kef4 Фf8 24. К : f6+, 25. Ф : h7×. Если же 22. . .Кh5, то 23. К : е7+ Крh8 24. К : с8.

23. Ке2—f4 Cd7—c6.

Обязательно надо взять на прицел пункт d5, иначе последует К : f6+ и Кd5 с матом. На 23. . .Се6 я приготовился к 24. К : е6 fe 25. К : f6+ ef 26. Ф : h7+ Крf8 27. Ф : b7 Фg5+ 28. Крb1 Ле7 29. Фb8+ Ле8 30. Ф : а7 (но никак не 30. Лh8+?? Крg7!, и выигрывают уже черные, которые грозят 31. . .Фg1×) 30. . .Ле7 31. Фb8+ Ле8 32. Ф : d6+. Своеобразная, редко встречающаяся «мельница»!



24. е4—е5!

Перерезая все ту же пятую горизонталь. От обилия эффектных возможностей могут разбежаться глаза, а между тем только это продолжение является решающим. Не выигрывало прямолинейное 24. К : f6+ ef 25. Кh5 Фg5+ (в этом все дело!) 26. Ф : g5 fg 27. Kf6+ Крg7 28. К : е8+ С : е8.

24. . .Сс6 : d5.

После 24. . .de 25. К : f6+ ef 26. Kh5 мат неизбежен.

25. e5 : f6 e7 : f6.

В таких позициях главное — выдержка! Хочется, конечно, побыстрее сделать красивый ход. Еще не поздно было проиграть партию: на 26. Kh5 следовало отрезвляющее 26. . .Ле1+.

26. Фh6 : h7+ Крg8—f8 27. Фh7—h8+.

Черные сдались. Если 27. . .Кре7, то 28. К : d5+ Ф : d5 29. Ле1+.

Партия № 9

Командное первенство Европы
Москва, 1977

Портиш — Карпов

Староиндийское начало

Партия совершенно необычная, потому что мне удалось буквально разгромить противника в двадцать три хода. Не знаю, случалось ли с ним когда-нибудь такое!? В свое время я имел отрицательный счет с Портишем, потом отыгрался. Но в шахматном мире венгерский гроссмейстер по привычке считался трудным партнером для меня. Данная встреча, пожалуй, окончательно опровергла это мнение...

1. Kg1—f3 Kg8—f6 2. g2—g3 b7—b6 3. Cf1—g2 Cc8—b7 4. 0—0 e7—e6 5. d2—d3 d7—d5 6. Kb1—d2 Kb8—d7.

Кажется, этот ход в турнирной практике до сих пор не встречался. Занятная партия была сыграна в турнире первой лиги чемпионата СССР 1976 года: 6. . .Се7 7. е4 de 8. de К : е4? 9. Ке5, и черные сдались, поскольку на 9. . . Kd6 следует 10. С : b7 К : b7 11. Фf3 с двойным ударом — на f7 и b7 (Кочиев — Иванов).

7. Лf1—e1 Cf8—c5.

Сочетание маневра слона с предыдущим ходом коня — совершенно новая идея. В результате черные сразу решили все дебютные проблемы.

8. c2—c4.

Новинка смутила Портиша, и он отказывается от традиционного продвижения пешки «е». Однако 8. е4 de 9. Kg5 е3 10. fe С : g2 11. Кр : g2 Kd5 12. Kde4 вело к равной игре. Теперь же выясняется, что белые сделали бесполезный ход ладьей на е1.

8. . .0—0 9. c4 : d5 e6 : d5 10. Kd2—b3.

Понятно, что слон c5 действует белым на нервы, но на b3 конь будет расположен неудачно.

10. . .Cc5—b4!

Слабее 10. . .Cd6 11. Kbd4 Ле8 12. Kb5.

11. Cc1—d2 a7—a5.

Некоторое преимущество черные получали после 11. . .C : d2 12. Ф : d2 c5. Однако я стремился к более сложной игре.

12. Kb3—d4 Лf8—e8.

Нет смысла сразу прогонять коня — 12. . .c5. Ход ладьей все равно полезен, а у белых нет ничего лучшего, чем вынудить продвижение пешки «c».

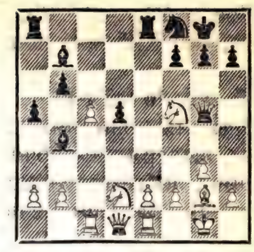
13. Лa1—c1 c7—c5 14. Kd4—f5 Kd7—f8 15. d3—d4?

Рискованное решение, ибо черные лучше подготовлены к сражению в центре.

15. . .Kf6—e4 16. d4: c5?

Связано с просчетом в возникающих осложнениях. Может быть, Портиш просто не заметил 17-го хода черных? Впрочем, у белых уже немалые трудности в выборе продолжений. Например, если 16. a3, то 16. . .C : d2 17. K : d2 Фf6, и только что активный конь f5 превращается в весьма уязвимую фигуру.

16. . .Ke4 : d2 17. Kf3 : d2 Фd8—g5!



Внезапно «повисли» оба коня. Сразу проигрывает 18. Ke3 из-за 18. . .Л : e3 19. fe Ф : e3+ и 20. . .C : d2, поэтому выбора нет.

18. Kf5—d6 Cb4 : d2.

А вот здесь у белых выбор большой, но... безрадостный: 19. h4 Фh6 20. K : e8 (после 20. Kf5 Фf6 белые остаются без фигуры) 20. . . Л : e8 21. c6 Ca6 и положение белых нелегкое. Иной вариант — 20. K : b7 C : c1 21. Ф : c1 Л : e2 с быстрым выигрышем. Белые могут пойти и другой пешкой — 19. c6 Ca6 20. f4 Фe7, и на 21. K : e8 у черных находится промежуточный ход 21. . . Фe3+!

19. Kd6 : b7 Cd2 : e1 20. Фd1 : e1 Ле8 : e2 21. Фe1 : e2 Фg5 : c1+ 22. Фe2—f1 Фc1—d2! 23. c5 : b6.

В случае 23. c6 решает 23. . .Лc8 24. Фb5 Фc1+ и 25. . .Ф : c6.

23. . .Лa8—c8.

Белые сдались. Они либо теряют ферзя, либо после 24. Фb5 Лc2! получают мат.

Партия № 10

«Турнир звезд», Монреаль, 1979

Тимман — Карпов

Английское начало

Эта партия примечательна тем, что голландский гроссмейстер угодил в ней в ловушку, припасенную... для Корчного. Надо сказать, что к матчу в Багио нами было подготовлено немало дебютных сюрпризов, и далеко не все их удалось реализовать. Некоторые идеи еще ждут своей очереди, и совершенно не известно, кто станет «незаслуженной» жертвой. Кстати говоря, в этом же монреальском турнире не повезло и Портишу — играя черными французскую защиту с Талем, он также попался на домашнюю заготовку, разработанную к матчу на первенство мира.

1. c2—c4 Кg8—f6 2. Кb1—c3 e7—e5 3. Кg1—f3 Кb8—c6 4. e2—e3.

В Багио усиленную проверку проходило продолжение 4. g3 Cb4, поэтому Тимман останавливает выбор на другом варианте английского начала.

4. . .Cf8—e7.

Большой популярностью пользуется ход 4. . .Cb4. И далее 5. Фc2 0—0 6. Кd5 Лe8 Фf5. Именно в этом направлении развивались теоретические изыскания до последнего времени. В первенстве СССР 1978 г. (высшая лига) Романишин против Каспарова черными предпринял здесь интересную, но вряд ли корректную жертву пешки: 7. . .Ce7?! 8. К : e5 Кb4 9. К : b4 C : b4 10. a3 d5?! (и после 10. . . d6 11. Фc2 C : d2+ 12. C : d2 de белые сохраняют определенный перевес) 11. Фc2 Л : e5 12. ab Cf5 13. d3 Фe7 14. Cd2 d4 15. Ce2 de 16. fe Cg4 17. Cf3!, и осложнения в конечном счете оказались выгодными для белых.

5. d2—d4 e5 : d4 6. Кf3 : d4 0—0 7. К d4 : c6.

Возможно и 7. Ce2, не торопясь с разменом на c6. После 7. . .Лe8 8. 0—0 Cf8 9. b3 d6 10. Cb2 Cd7 11. Лc1 К : d4 12. Ф : d4 c6 13. Лfd1 белые в партии Стин — Гарсиа (Лон-Пайн, 1978) сохранили небольшое дебютное преимущество.

7. . .b7 : c6 8. Cf1—e2 d7—d5 9. 0—0 Ce7—d6.

По всем показателям дела черных и в центре и на

флангах обстоят неплохо. Важно лишь скоординировать действия фигур.

10. b2—b3 Фd8—e7 11. Cc1—b2 d5 : c4!

Эта идея родилась в период подготовки к матчу на первенство мира. Из общих соображений она может показаться довольно спорной, но конкретно, тактически, оказывается вполне оправданной. Основная задача черных — максимально расширить сферу действия своих удачно расположенных фигур, нацеливая их на штурм королевского фланга.

Ранее здесь встречалось 11. . .Лd8 12. cd Фe5 13. g3 Ch3 14. Лe1 Cb4 15. Фc2 Cf5 16. Фc1 cd 17. Cf3 Фe7 18. a3 Ca5 19. b4 Cb6 20. К : d5, что приводило к неоспоримому перевесу белых (Кин — Янссон, 1976).

12. b3 : c4.

При взятии слоном у черных появлялись всевозможные атакующие идеи типа 12. . .Фe5 13. g3 Ch3, 12. . .Кg4 13. g3 К : h2, а то и 12. . .С : h2+!? Теперь же в борьбу с темпом включается ферзевая ладья.

12. . .Лa8—b8!

Белые должны быть начеку. В воздухе витают двойные удары. Например, 13. Лb1? Л : b2 14. Л : b2 Фe5 и т. д.

13. Фd1—c1 Кf6—g4.

Атака черных развивается легко и непринужденно. У белых не осталось уже и тени преимущества, наоборот, они с тревогой следят за развитием событий на королевском фланге.

14. g2—g3.

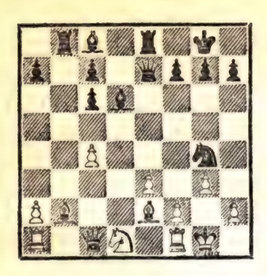
После 14. С : g4 С : g4 15. Лe1 черные могут усилить давление путем 15. . . Лb4!

14. . .Лf8—e8.

Конечно, можно было сыграть сразу 14. . .К : h2 15. Кр : h2 Фh4+, форсируя ничью, но у меня были все основания играть на выигрыш. После хода 14. . . Лe8 комбинация с жертвой коня на h2 уже не будет безобидной для белых, поскольку ладья подключается с решающим эффектом по шестой горизонтали (15. . .К : h2 16. Кр : h2 Фh4+ 17. Крg2 Фh3+ 18. Крg1 С : g3 19. fg Ф : g3+ 20. Крh1 Лe6 и т. д.).

15. Кc3—d1.

Думаю, что и после рекомендованного некоторыми комментаторами продолжения 15. Cf3 белым несдобровать. Например: 15. . .Фf6 (не так ясно 15. . .Кe5 16. Ce2 Ch3 17. Лd1) 16. С : g4 (плохо 16. Cg2 Фh6 17. h3 Кe5 и т. д.) 16. . .С : g4 17. f3 Ch3 18. Лf2 Фg6 с сильной инициативой у черных.



15. . .Kg4 : h2!

Жертва, с помощью которой черные увеличивают свой перевес. Тимман, конечно, видел этот удар, но возлагал надежды на силу ответного промежуточного хода. Однако начиная комбинацию, я точно учел все тактические нюансы.

16. c4—c5.

Разумеется, не 16. Кр : h2 Фh4+ 17. Крg2 Фh3+ 18. Крg1 С : g3 19. fg Ф : g3+ 20. Крh1 Лe4! (20. . .Лe6 21. Сf6) 21. Лf4 Сh3, и все кончено.

16. . .Kh2 : f1! 17. c5 : d6 Kf1 : g3!

Именно этот скачок коня, окончательно разрушающий королевский фланг белых, не учел в своих расчетах голландский гроссмейстер. Черный конь проявляет редкую прыть. Поскольку 18. de К : e2+ 19. Крf2 К : c1 совершенно безнадежно для белых, у них не остается выбора.

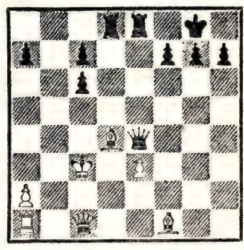
18. f2 : g3 Фe7 : d6 19. Крg1—f2.

Безрадостно и 19. Крg2 Фh6 20. g4 Фg5 (или 20. . .Лb4).

19. . .Фd6—h6 20. Сb2—d4 Фh6—h2+ 21. Крf2—e1 Фh2 : g3+.

Мгновения белых сочтены. У черных сильнейшая инициатива и большой материальный перевес.

22. Крe1—d2 Фg3—g2 23. Kd1—b2 Сc8—a6 24. Kb2—d3 Сa6 : d3 25. Крd2 : d3 Лb8—d8 26. Сe2—f1 Фg2—e4+ 27. Крd3—c3.



27. . .c6—c5!

Расчищая последние подступы к белому королю. Это кратчайший путь к цели.

28. Сd4 : c5 Фe4—c6 29. Крc3—b3 Лd8—b8+ 30. Крb3—a3 Лe8—e5 31. Сc5—b4 Фc6—b6. Белые сдались.

Партия № 11

Бад-Лаутерберг, 1980

Карпов — Хюбнер

Сицилианская защита

Эта партия, я думаю, одна из лучших, сыгранных в турнирах 1980 г. Очень редко случается, чтобы оба партнера играли практически без ошибок, тем более, если поединок насыщен тактическими нюансами. Острая схватка на доске завершилась форсированным выигрышем белых.

1. e2—e4 c7—c5 2. Kg1—f3 d7—d6.

Хюбнер сначала приглашает меня разыграть вариант Найдорфа, а затем переходит в «шевенинген».

3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 a7—a6 6. Cf1—e2 e7—e6 7. 0—0 Cf8—e7 8. f2—f4 0—0 9. Kpg1—h1 Kb8—c6 10. Cc1—e3 Cc8—d7 11. Фd1—e1 Kc6 : d4 12. Ce3 : d4 Cd7—c6 13. Фe1—g3 b7—b5 14. a2—a3 g7—g6.

Попытка скорейшего снятия напряжения с пункта g7. Обычно ход g7—g6 в этой известной позиции черные делали чуть позже.

15. Ce2—f3 Фd8—d7 16. Лa1—d1 Фd7—b7 17. f4—f5.

Пожалуй, самое энергичное из того, что можно предпринять, используя раннее выдвижение черной пешки «g». Простой вариант 17. . .К : e4 18. К : e4 С : e4 19. f6 Cd8 20. Фh4 С : f3 21. Фh6 С : g2+ 22. Kpg1 показывает неприкосновенность центральной пешки белых.

17. . .e6—e5 18. Cd4—e3 b5—b4 19. a3 : b4 Фb7 : b4 20. Ce3—g5 Фb4 : b2 21. Лd1—d3.

Создавая замаскированную угрозу поимки ферзя — 22. Лb1 Ф : c2 23. Cd1. Но пока белые отдают вторую пешку.

21. . .Фb2 : c2 22. Cf3—d1 Фc2—b2 23. Cg5 : f6 Ce7 : f6 24. Лd3 : d6 Cc6—b5.

На 24. . .Ch4 последовало бы 25. Ф : h4 Ф : c3 26. Фh6, но неточно 26. f6 из-за 26. . .Фc4 27. Лg1 Kph8 (или 27. Лf3 Ф : e4).

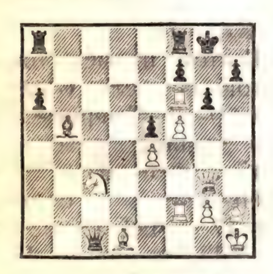
25. Лf1—f2 Фb2—c1.

После партии Хюбнер говорил, что лучше было 25. . .Фa1. Это действительно так, если бы белые повторили случившееся в партии. Однако я имел в

виду 26. fg и на 26. . . Cg7 — 27. gf+.

26. Лd6 : f6.

Предыдущая счетная игра привела к обоюдному цейтноту, который тем не менее обострил наше тактическое зрение.



Здесь белые забавно выигрывали после 26. . . Лаd8 27. fg Л : d1+ 28. К : d1 Ф : d1+ 29. Лf1 С : f1 30. gf++ Крh8 31. Ф : e5 С : g2++ 32. Кр : g2 Фg4+ 33. Крf2 Фg7 34. h4!, и эта пешка, добравшись до h6, решает исход борьбы. По дороге имеется и разветвление: 27. . . hg 28. h3 Лd3 29. Ф : g6+ (не скажу, что это единственное решение, но оно, конечно, самое эффектное) 29. . .fg 30. Л : f8+ Крh7 31. Л2f7+ Крh6 32. Лh8+ Крg5 33. h4×.

26. . .Лa8—c8 27. Лf2—c2 Фc1—a1 28. f5 : g6 h7 : g6.

На 28. . .Л : c3 снова срабатывает знакомый механизм: 29. gf++ Крh8 30. Ф : e5 Ф : d1+ 31. Лf1×. При этом мог возникнуть «оптический обман» — 30. . Лe3 (30. . . Лa3 31. Лb2!), и вроде бы черные отвлекают ферзя, сами угрожая матом. Прозрение наступает немедленно — 31. Ф : a1! Лe1+ 32. Лf1×.

29. Лf6—d6 Лc8—c7.

В случае 29. . .Лfd8 30. Ф : e5 Л : d6 31. Ф : d6 Л : c3 32. Фd4 Лa3 мат объявляла ладья — 33. Лc8+ Крh7 34. Лh8×.

30. Фg3 : e5 Лf8—c8 31. Фe5—d5 Крg8—g7 32. Фd5—d4+ Крg7—h7 33. Кc3 : b5. Черные сдались.

Партия № 12

Бугойно, 1980

Карпов — Таль

Славянская защита

В этой партии, которая мне представляется очень цельной, я применил новинку в так называемом меранском варианте. Правда, узнал я об этом от гроссмейстера Глигорича, который сказал, что примененный мной ход нигде раньше не встречал-

ся, а он держит его в секрете уже больше года. Вариант, который избрал Таль, я никогда не анализировал, а быстро нашел правильный ход (речь идет о короткой рокировке) наверное потому, что смотрел на позицию свежим взглядом.

Продолжения, рекомендованные теоретическими справочниками, мне и в голову не приходили! Отмечу еще, что в этой партии я впервые, после целой серии ничьих, одержал победу над Михаилом Талем. С экс-чемпионом мира у нас сложились приятельские отношения, но, как говорится, выхода не было — только победа оставляла мне надежды догнать Ларсена, который уверенно лидировал в турнире.

1. c2—c4 e7—e6 2. Кb1—c3 d7—d5 3. d2—d4 c7—c6 4. e2—e3 Кg8—f6 5. Кg1—f3 Кb8—d7 6. Сf1—d3 d5 : c4 7. Сd3 : c4 b7—b5 8. Сc4—d3 a7—a6 9. e3—e4 c6—c5 10. d4—d5 c5—c4 11. d5 : e6 c4 : d3 12. e6 : d7+ Фd8 : d7 13. 0—0.

Это и есть упомянутая новинка; обычно играли 13. Сg5 или 13. e5.

13. . .Сc8—b7 14. Лf1—e1 Сf8—b4.

Рискованно 14. . . 0—0—0 ввиду 15. Сf4. На 14. . .Лd8 последовало бы 15. Сg5.

15. Кf3—e5 Фd7—e6.

Не дают полного равенства и другие отходы ферзя, например, 15. . .Фe7 16. К : d3 С : c3 17. bc 0—0—0 18. f3.

16. Кe5 : d3 Сb4 : c3 17. Кd3—f4!

В этом промежуточном отскоке все дело. В случае 17. bc 0—0—0 черные избегали главных опасностей.

17. . .Фe6—d7.

Неудачным оказывалось 17. . .Фe5 18. bc 0—0 19. Кd3, и нельзя 19. . . Ф : c3 из-за 20. Сb2.

18. b2 : c3 Кf6 : e4.

При 18. . .0—0 (приходится все время учитывать эту возможность) 19. f3 или 18. . .Ф : d1 19. Л : d1 К : e4 20. Сa3 белые сохраняли перевес.

19. Фd1 : d7+ Крe8 : d7 20. Сc1—a3 Лh8—e8 21. Лe1—d1+ Крd7—c7 22. f2—f3.

Конь отбрасывается от защиты важных полей, и, пользуясь тем, что ферзевая ладья соперника еще не участвует в игре, белые успевают раскрыть позицию черного короля и организовать на него атаку.

22. . .Кe4—f6 23. Сa3—d6+! Крc7—b6 24. c3—c4 Лa8—c8 25. c4 : b5 a6 : b5 26. a2—a4 Лe8—d8 27. a4 : b5 Лd8—d7 28. Лd1—

d4 Лс8—d8 29. Ла1—d1 Лd8—с8.

Нельзя 29. . .g5. Белые достигают решающего перевеса с помощью 30. Се7! Л : d4 31. С : d8+ Крс5 32. Л : d4 Кр : d4 33. С : f6+.

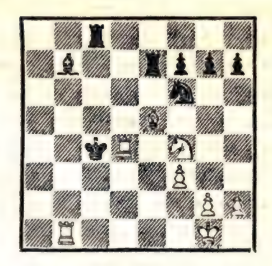
30. Cd6—e5 Лd7—e7.

Продолжение 30. . .Л : d4 31. С : d4+ Кр : b5 32. С : f6 gf 33. Лd7 не оставляло шансов на спасение.

31. Лd4—d6+ Крb6 : b5 32. Лd1—b1+ Крb5—с4.

Кольцо вокруг черного короля сжимается: 32. . . Крс5 33. Кd3+ Крс4 34. Лb4×; 32. . .Кра5 33. Лd2 Лс4 34. Ла2+ Ла4 35. Сс3+.

33. Лd6—d4+.



33. . .Крс4—с5.

Матом заканчивалось сражение и после 33. . . Крс3 34. Лd3+ Крс2 (34. . .Крс4 35. Лс3×) 35. Лb2+ Крс1 36. Ке2×.

34. Кf4—d3+.

Черные сдались. Мата не избежать: 34. . .Крс6 35. Лс1+ Крb6 36. Лb4+ Кра7 37. Ла1+ Са6 38. Cd4+ Кра8 39. Л : а6×.

Партия № 13

Бугойно, 1980

Глигорич — Карпов

Защита Нимцовича

В комментариях к предыдущей встрече я уже говорил о том, что в партии с Талем предпринял отчаянную попытку догнать Ларсена в этом международном турнире. За четыре тура до конца разрыв составлял полтора очка и казалось, что это невозможно. Однако, одержав три рядовые победы, я сравнялся с датским гроссмейстером. Этот финишный рывок так подействовал на моего конкурента, что он дрогнул и в последнем туре выпустил победу в выигранном окончании. Теперь у меня появились шансы на чистое первое место. Для этого необходимо было черными одолеть Глигорича. Эта победа далась

мне нелегко. Югославский шахматист уже в худшей позиции поставил мне столько ловушек, что, наверное, их хватило бы на несколько партий. Сломив в конце концов сопротивление опытного гроссмейстера, я преподнес себе неплохой подарок (последний тур состоялся в день моего рождения).

1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Cf8—b4 4. e2—e3 c7—c5 5. Kg1—e2 c5 : d4.

В пятой партии матча на первенство мира в Багио я предпочел 5. . .d5. После 6. a3 C : c3+ 7. K : c3 cd 8. ed dc 9. C : c4 Kc6 10. Ce3 0—0 11. 0—0 b6 12. Фd3 белые сохранили минимальный позиционный перевес.

6. e3 : d4 0—0.

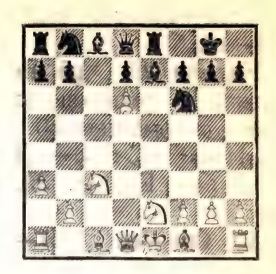
Здесь на 6. . .d5 в третьей партии того же матча было 7. c5 Ke4 8. Cd2 K : d2 9. Ф : d2 a5.

7. a2—a3 Cb4—e7 8. d4—d5 e6 : d5 9. c4 : d5 Лf8—e8.

В случае 9. . .d6 10. Kd4 белые успевают сыграть Ce2 и 0—0, благополучно уводя короля из центра и сохраняя перевес в пространстве.

10. d5—d6!?

Интересный, хотя и рискованный ход. Пешка, безусловно, будет потеряна, но за это время белые



рассчитывают получить перевес в развитии. Обычное продолжение 10. g3 Cc5 со сложной игрой.

10. . .Ce7—f8 11. g2—g3 Лe8—e6 12. Cf1—g2 Лe6 : d6 13. Фd1—c2 Kb8—c6 14. 0—0 Лd6—e6 15. Ke2—f4 Лe6—e8 16. b2—b4.

Четырехходовым маневром ладьи черные выиграли «тематическую» пешку, но несколько задержались с развитием фигур. Использовать это обстоятельство, однако, не так просто. Например, 16. Kfd5 K : d5 17. K : d5 d6 18. Cf4 Cg4 и т.д.

16. . .d7—d6 17. Cc1—b2 Cc8—d7 18. Kc3—d5.

K сложной игре приводило 18. b5 Ka5 19. Фd3 Лc8, но заслуживало внимания 18. Ke4. После 18. . .K : e4 19. C :e4 h6 20. Cd5 белые сохраняли необходимую компенсацию за пешку. На 18. Ke4 пришлось бы, видимо, играть 18. . .Kg4.

18. . .Kf6 : d5 19. Cg2 : d5 Лa8—c8 20. Фc2—b3 Лe8—e7 21. Лa1—d1.

На 21. Лfe1 была защита 21. . .Се8. Далее в планы черных входит размен на e1 и перевод второй ладьи с с8 на е7.

21. . .b7—b5!

Стабилизирует положение на ферзевом фланге. На 21. . .Cg4 с идеей укрепиться ходом 22. . .Фd7 белые отвечали 23. f3.

22. Cd5—g2 Ле7—е8.

Здесь на 22. . .Cg4 могло последовать не только 23. f3 Cf5 24. Лd5, но и 23. Лd2 с угрозой 24. h3. В обоих случаях с достаточными шансами у белых.

23. Cg2—d5 Ле8—е7 24. Cd5—g2 Кс6—е5!

Еще одно отступление ладьи приводило к троекратному повторению позиции. Возвращая пешку, черные перехватывают инициативу.

25. Лd1 : d6 Ке5—с4 26. Лd6—d1.

Интересно острое 26. Лd5.

26. . .Фd8—е8 27. Cb2—d4 Cd7—c6 28. Cd4—c5 Ле7—е5 29. Сс5 : f8 Крg8 : f8 30. Кf4—d5 Крf8—g8 31. h2—h4 h7—h6 32. Cg2—f3?

Неудачное решение. После 32. Крh2 Cd7 33. Кf4 черные сохраняли лишь небольшое преимущество.

32. . .Сс6—d7.

Ответная неточность. Ошибочный выход белого слона можно было использовать при помощи эффектного маневра 32. . .Фе6 33. Кf4 (33. Фd3 Кb2) 33. . .Кd2!! Например, 34. К : е6 К : f3+ 35. Ф : f3 (на отступление короля — 35. . .Кd4+) 35. . .С : f3 36. Лd8+ Л : d8 37. К : d8 Ле8!, забирая коня.

33. Кd5—f4 Cd7—f5 34. Кf4—d3 Ле5—е7 35. Cf3—g2 Cf5—е6 36. Фb3—b1 Кс4 : а3 37. Фb1—а1 Ка3—с2.

Преимущество черных определилось.

38. Фа1—b2 Се6—f5 39. Крg1—h2.

В случае 39. Кс5 Ке1 40. Cd5 Ch3 в забавную ловушку попадала белая ладья.

39. . .Лс8—с4 40. Cg2—d5 Лс4—d4 41. Кd3—f4 Лd4 : b4 42. Cd5—b3.

Больше возможностей защиты оставляло 42. Фс3 с намерением играть 43. Cb3 и 44. Кd5.

42. . .Лb4 : f4 43. g3 : f4 Ле8—е2 44. Крh2—g3!

На 44. Cd5 черные имели не только продолжение 44. . .Ке3 45. Ф : е2 Кg4+ 46. Ф : g4 С : g4, но и более энергичное 44. . .Фе3!

44. . .Cf5—g6.

Неосторожно 44. . . Фс6? 45. Лd8+ Крh7 46. С : f7 Ке3, ввиду 47. Cg8+ Крg6 48. h5+! Кр : h5 49. Ф : е2+.

45. Cb3 : с2.

Грозило 45. . .Ke3 46. Ф : e2 Kf5+.

45. . .Cg6 : c2 46. Лd1—d6 f7—f6 47. Фb2—d4 Фe8—g6+ 48. Kpg3—h2.

В случае 48. Kpf3 Фh5+ 49. Kpg3 неприятно 49. . . Ce4.

48. . .Фg6—g4 49. Лf1—g1 Фg4 : h4+ 50. Kph2—g2 Лe2—e7 51. f4—f5 Cc2—e4+ 52. Kpg2—f1 Фh4—h3+ 53. Kpf1—e1 Ce4 : f5+.

Неаккуратно 53. . .Ф : f5 — 54. Лd8+ Kph7 55. Лh8+! Kp : h8 56. Фd8+ Kph7 57. Ф : e7, и неожиданно выигрывают уже белые.

54. Kpe1—d2 Kpg8—h7 55. Фd4—f4 b5—b4 56. Лg1—g3 Фh3—h5 57. Фf4—f3 Фh5 : f3 58. Лg3 : f3 Cf5—c8 59. Лf3—f4 Лe7—b7 60. Kpd2—c2 a7—a5 61. Kpc2 —b2 a5—a4 62. Лd6—a6 Cc8—d7. Белые сдались.

Партия № 14

Амстердам, 1980

Карпов — Рибли

Английское начало

Международный турнир в Амстердаме проходил в два круга . В первом из них Рибли обыграл меня, причем сделал это в эндшпиле. Поскольку я не очень люблю ходить в «должниках», то во втором круге стремился взять реванш у обидчика. Мне это удалось, и тоже в эндшпиле! В спортивном отношении партия была вдвойне важна, так как мой преследователь гроссмейстер Тимман отставал всего на полочка. Поединок, на мой взгляд, получился весьма интересным во всех стадиях борьбы.

1. c2—c4 c7—c5 2. Kg1—f3 Kg8—f6 3. Kb1—c3 Kb8—c6 4. g2—g3 d7—d5 5. c4 : d5 Kf6 : d5 6. Cf1—g2 g7—g6.

Когда я продумывал перед партией возможные дебютные схемы, то этот вариант ожидал от венгерского гроссмейстера меньше всего. Обычно он применяет староиндийские построения либо защиту Грюнфельда.

7. 0—0 Cf8—g7.

Здесь я вспомнил, что лет пять назад много анализировал это положение, но кроме равенства ничего не находил.

8. Кс3 : d5 Фd8 : d5 9. d2—d3 0—0 10. Сс1—е3 Сс8—d7!

В этом скромном ходе слона все дело — прежде опасались возможных отскоков белого коня и играли 10. . .Фd6, что давало белым определенный перевес в развитии. Однако потом выяснилось, что черным не надо терять время на отступление ферзя. В случае 11. Кd2 он удачно располагается на h5, а после 11. Кg5 вполне надежно выглядит 11. . .Фе5 с нападением на пешку b2.

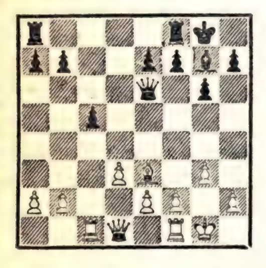
11. Кf3—d4.

Прогнать черного ферзя все-таки стоит — оставаясь на d5, он держит на привязи ладью а1.

11. . .Фd5—d6 12. Кd4 : с6.

Ход 12. Кb5 парируется все тем же 12. . .Фе5.

12. . .Сd7 : с6 13. Сg2 : с6 Фd6 : с6 14. Ла1—с1 Фс6—е6.



Критическая позиция всего варианта. Белые обязаны брать пешку с5, иначе путем b7—b6 черные стабилизируют положение и получат пространственный перевес. Заманчиво выглядит 15. С : с5 С : b2 16. Лb1 с инициативой. Издалека может показаться, что белые получают преимущество и после 15. . .Ф : а2 16. С : е7 Ле8 17. Са3, но выясняется, что возможно 17. . .С : b2, и ничья не за горами.

15. Лс1 : с5 Фе6 : а2.

Только так; после 15. . . С : b2 16. Лb5 Сf6 очень неприятно 17. Фа4.

16. Лс5—b5!

Новинка, придуманная мною во время партии. После стандартного 16. b4 у белых возникают трудности — полностью открывается диагональ а1—h8, а также вторая горизонталь.

16 . . b7—b6.

Пешка b2 неприкосновенна — 16. . .С : b2 17. Фс2. Возможно было 16. . .Фа6, но тогда 17. Фb3 все равно вынуждало продвижение b7—b6.

17. Фd1—а1!

Идея маневра в том, чтобы привязать черную ладью а8 к защите пешки. Если бы эта ладья могла переместиться с а8 на седьмую горизонталь, то черные сразу бы получили некоторое преимущество в эндшпиле.

17. . .Фа2 : а1?

Следовало предпочесть 17. . .Фе6. Черные не чув-

ствуют опасности, которая ожидает их в эндшпиле.

18. Лf1 : a1 Лf8—b8.

При 18. . .Лfc8 белые достигали преимущества путем 19. Ла6 Лс2 20. b3 Л : е2 21. Лb : b6 с последующим выигрышем пешки «а».

19. Ла1—а6 Крg8—f8.

Практически вынуждено — у других фигур нет приемлемых ходов.

20. Лb5—b4 Сg7—е5 21. Лb4—а4.

На 21. b3 черные успевали защититься — 21. . . Сс7 22. Лbа4 Лb7.

21. . .b6—b5.

Надо было решиться на 21. . .С : b2 22. С : b6 Лb7 23. С : а7 Лс8. Получающийся эндшпиль «пять пешек против четырех» выиграть не просто.

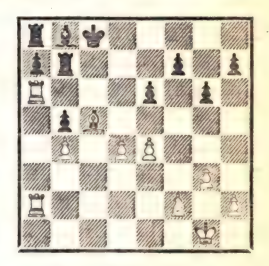
22. Ла4—а2 Лb8—b7 23. b2—b3.

Играя 23. С : а7 С : b2 24. Л : b2 Л : а7 25. Л : а7 Л : а7 26. Л : b5, можно было форсировать переход в ладейный эндшпиль с лишней пешкой, но я счел, что позиционное давление белых сулит больше шансов.

23. . .Се5—b8 24. Се3—с5 Крf8—е8 25. d3—d4 Кре8—d7 26. е2—е4.

Ответственное решение, требующее далекого расчета вариантов. Продолжение 26. d5 Сd6 27. С : d6 ed приводило к тяжелому ладейному эндшпилю для черных, но в этот момент я припомнил шахматную поговорку, которая гласит, что «все ладейные эндшпили ничейны».

26. . .е7—е6 27. b3—b4 Крd7—с8.



28. d4—d5.

Медлить нельзя, после 28. Крg2 Лd7 29. Л6а5 Сd6! 30. Л : b5 С : с5 31. Л : с5+ Крd8! король белых не успевает защитить свои умчавшиеся вперед пешки.

28. . .е6 : d5 29. е4 : d5 Лb7—d7.

У черных нет времени для того, чтобы вывести слона из клетки — 29. . . Се5 30. Ле2 с угрозой прорыва на е8.

30. d5—d6 Лd7—d8 31. Крg1—g2.

Фигуры соперника запатованы, но выиграть партию может только король белых.

31. . .Крс8—d7.

Собираясь перевести ладью на е6, что сразу было невозможно: 31. . . Ле8 32. d7+! Кр : d7 33.

Лf6 с выигрышем. В случае пассивной защиты — 31. . .Крb7 решал прорыв белых на королевском фланге.

32. Ла2—е2!

Не так ясно выглядела позиция в случае 32. Л2а5 Кре6 33. Л : b5, и теперь не 33. . .С : d6, что проигрывает после 34. Лb7, а предварительное 33. . .Лd7 с последующим С : d6.

32. . .Крd7—с8 33. Ле2—е7 Лd8—d7 34. Ла6—а2! а7—а5 35. Ла2—с2. Черные сдались.

Партия № 15

Москва, 1981

Карпов — Тимман

Английское начало

Московский международный турнир собрал выдающийся состав участников. Для меня он имел особое значение, так как являлся генеральной репетицией перед матчем на первенство мира. Не скрою, после победы в этом состязании супер-гроссмейстеров, да еще с отрывом в полтора очка, у меня было очень хорошее настроение...

Турнир закончился в тот момент, когда была последняя возможность включить в книгу еще одну партию. Но для ее подробного разбора времени уже не оставалось. Впрочем, заключительная атака белых в предлагаемом поединке пояснений не требует.

1. c2—c4 c7—c5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. e2—e3 Kg8—f6 4. Kb1—c3 e7—e6 5. d2—d4 d7—d5 6. c4 : d5 Kf6 : d5 7. Cf1—d3 Cf8—e7 8. 0—0 0—0 9. a2—a3 c5 : d4 10. e3 : d4 Ce7—f6 11. Cd3—e4 Kc6—e7 12. Фd1—d3 h7—h6 13. Kf3—e5 Kd5 : c3 14. Фd3 : c3 Ke7—f5 15. Cc1—e3 Kf5—d6 16. Ce4—f3 Cc8—d7 17. Фc3—b4 Cd7—b5 18. Лf1—e1 a7—a5 19. Фb4—b3 Cb5—a6 20. Лa1—d1 Kd6—f5 21. Cf3—e4 Kf5 : e3 22. Фb3 : e3 Фd8—d6 23. Ce4—c2 Лf8—d8 24. Фe3—e4 Лa8—c8 25. Фe4—h7+ Kpg8—f8 26. h2—h3 b7—b6?

Самоубийственный ход. Дебютный перевес белые сохранили, но мне еще предстояло потрудиться, чтобы превратить его во что-нибудь реальное. Ошибка Тиммана позволяет быстро и эффектно закончить партию. На пре-

дыдущем ходу выпад слона Cc2—b3 встречал надежный ответ Фd6—b6, теперь же поле b6 занято, и это решает дело.

27. Cc2—b3! Ca6—b7.



28. d4—d5!! Фd6—c7.

Нетрудно убедиться, что черный король получает мат во всех вариантах.

29. d5 : e6 Лd8 : d1 30. Ke5—g6+! Черные сдались.

В этом турнире мне удалось одержать еще четыре победы, и все они, как ни странно, оказались похожими одна на другую. Играя белыми, я ход за ходом накапливал позиционные плюсы, и в конце концов на доске происходил «взрыв» (как на последней диаграмме). Хотелось бы, конечно, привести все эти поединки, но... наш «Шахматный калейдоскоп» и так уже вращается слишком долго.

Анатолий Евгеньевич Карпов
Евгений Яковлевич Гик

ШАХМАТНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП

(Серия: Библиотечка «Квант»)

Редактор *И. Е. Рахлин*
Техн. редактор *Е. В. Морозова*
Корректоры *Е. В. Сидоркина* и *В. П. Сорокина*

ИБ № 11918

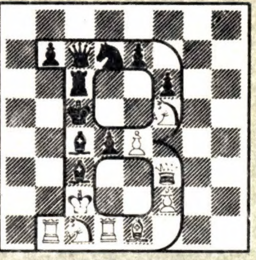
Печать с матриц. Подписано к печати 17.12.81. Т-30857. Формат 84×108 1/32. Бумага тип. № 3. Литературная гарнитура. Высокая печать. Условн. печ. л. 10,92. Уч.-изд. л. 10,98. Допечатка тиража 300000 экз. Заказ № 3569. Цена 35 коп.

Издательство «Наука».
Главная редакция физико-математической литературы.
117071, Москва, В-71, Ленинский проспект, 15

Ордена Октябрьской Революции и ордена Трудового Красного Знамени Первая Образцовая типография имени А. А. Жданова Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. Москва, М-54, Валовая, 28



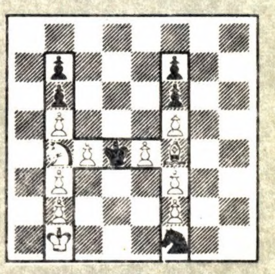
Мат в 4 хода.



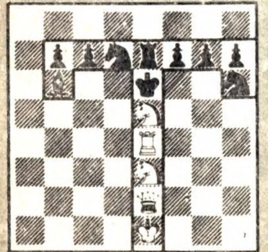
Мат в 4 хода.



Мат в 2 хода.



Мат в 5 ходов.



Мат в 5 ходов.

35 коп.

БИБЛИОТЕЧКА «КВАНТ»

ВЫШЛИ ИЗ ПЕЧАТИ:

Вып. 1. М. П. Бронштейн. Атомы и электроны.
Вып. 2. М. Фарадей. История свечи.
Вып. 3. О. Оре. Приглашение в теорию чисел.
Вып. 4. Опыты в домашней лаборатории.
Вып. 5. И. Ш. Слободецкий, Л. Г. Асламазов. Задачи по физике.
Вып. 6. Л. П. Мочалов. Головоломки.
Вып. 7. П. С. Александров. Введение в теорию групп.
Вып. 8. Г. Штейнгауз. Математический калейдоскоп.
Вып. 9. Замечательные ученые.
Вып. 10. В. М. Глушков, В. Я. Валах. Что такое ОГАС?
Вып. 11. Г. И. Копылов. Всего лишь кинематика.
Вып. 12. Я. А. Смородинский. Температура.
Вып. 13. А. Е. Карпов, Е. Я. Гик. Шахматный калейдоскоп.